TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

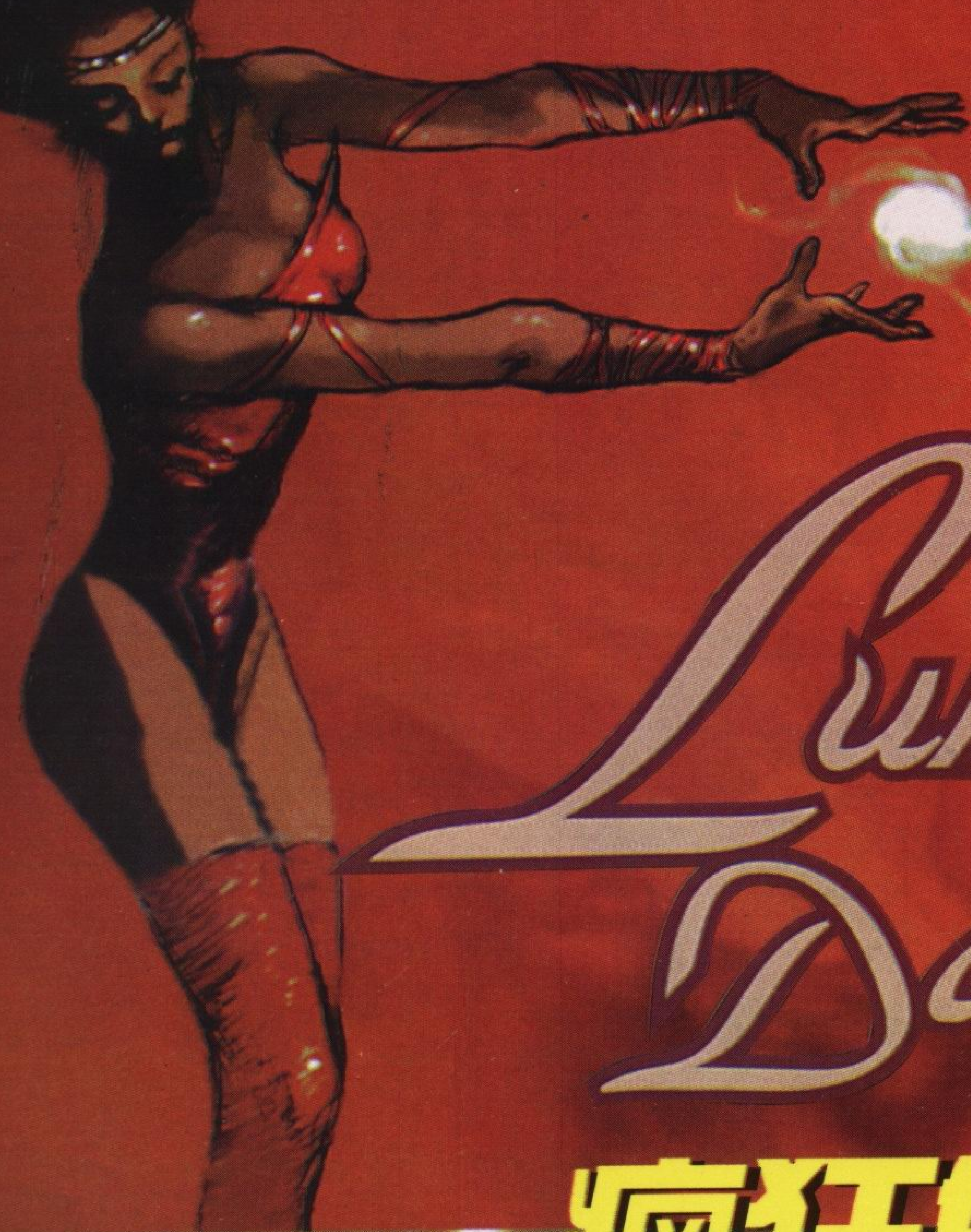
新年革新第一击！超豪华内容全新奉献！

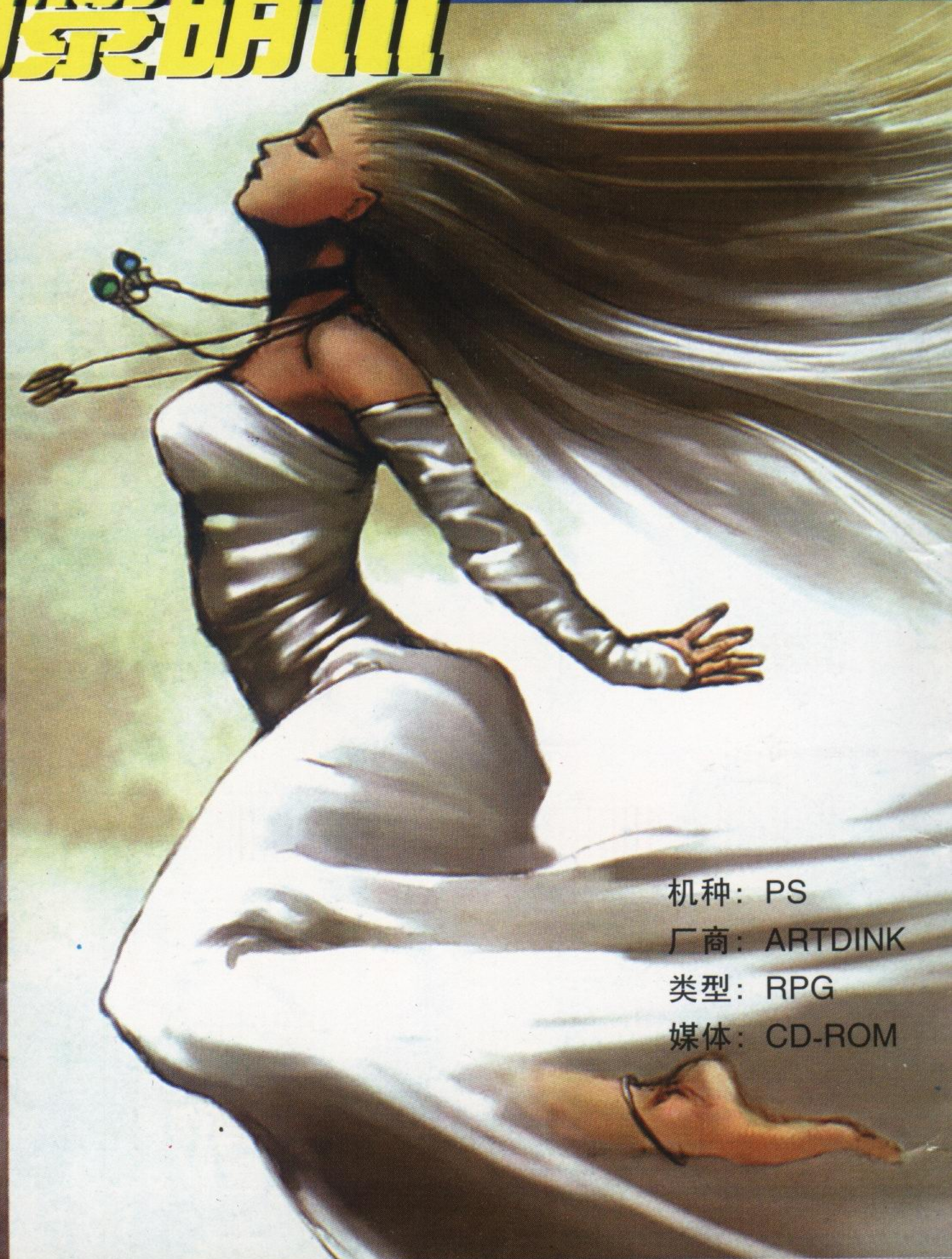
附赠别册，不另收费，感觉超值的享受！



Lunatic Dawn III

疯狂的黎明III



机种：PS
厂商：ARTDINK
类型：RPG
媒体：CD-ROM

1999年1月1日出版

(月刊)1999年第1期(总第104期)



现代电子技术

电子游戏与电脑游戏

主办单位:陕西省电子技术情报站
主编:张忠智
执行主编:张建军
策划总监:冠文
责任编辑:BLUE
美术编辑:陈世杰
编辑出版:陕西电子杂志社
西安小寨纬二街西段8号
发行部地址:西安市雁塔路南段11号
邮编:710054
广告业务及咨询电话:029-7809070
印刷:西安新华印刷厂
刊号:CN61-1224/TN
ISSN 1004-373X
广告登记证号:陕工商广字01-036号
定价 6.50元

重要启示

本杂志因发行量增大,广告业务也日渐增多,所以敬请所有广告客户能够及时与我社广告部联系,以免延误。广告咨询电话为:029-7809070。



☆业界传真 COMING SOON

栏目责编:ANGEL



☆新作指南 NEWEST GUIDE

栏目责编:E·T



☆风云论谈 DISCUSSION

栏目责编:DRAGON



☆纵横四海 COLUMN

栏目责编:BLUE



☆超攻略道场 FIGHTING LAND



☆编读往来 EDITOR & READER

栏目责编:默文



☆广告 ADVERTISEMENT

附赠别册:漫园

游戏业界 NEWS DIGEST 新闻摘要

天使的话

大家好，我是"天使"，时间过得真快呀！转眼间一年的光阴已经过去了。正如歌里唱的一样"岁月如飞刀，刀刀摧人老"，编辑部里的老编和小编，还有热心的读者们都在人生的路上又迈进了一步。

但最值得让人高兴的是在读者的关心和编辑们的努力下，使得我们的杂志有了长足的进步，并且我们为了顺应读者的要求，从这期开始，本"天使"就会执掌新闻这个栏目，希望各位读者多多支持，我会收集更多更新的资料奉献给大家！



11月27日 Dreamcast 正式发售！

因为供货量不足，焦急的玩家们在DC发售日凌晨就开始在各大商店门口排队，至上午10点开始贩卖，每人一次只能购一台主机，但是可以重复排队购买，到下午1点，大部分商店的存货已经售完。在这次售出的软件中，"VF3TB"销量最大，其次是"PENPEN 赛跑"。



ASIA AM SHOW 上海举行！

一年一度的"ASIA AMUSEMENT MACHINE SHOW'98"将于12月4日~12月6日在上海廷安中路1000号的"上海展示中心"举行，中文名为"全日本娱乐休闲设备展览会"。于全日本游乐设备工业协会"JAMMA"及华瀚国文化发展公司主办，并由上海市文化娱乐业协会和上海市国际展览会公司协办。另外，本杂志社应SNK公司邀请前去参加这次大展，届时我们将与读者举行见面会，具体情况我们将在下期刊出。以下为参展单位(以摊位大小排列)：

SEGA ENTERPRISE　TECHMO　K&U
NAMCO　JALECO　A CREATE
SNK　SAMMY　ALTUS
CAPCOM　BANRPESTO　VISCO
TAITO　北日本通信工业　HOPE
华立电子有限公司(中国)
AAMA(美国协会)
LAND W SUPPLY GLOBAL INC.(美国)
WAI LEE VIDEO AMUSEMENT CO.,LTD(香港)
TAI TIN AMUSEMENT CO.,LTD(香港)



次世代 PLAY STATION "PS2"核心预览

上期为大家介绍了"PS2"的有关信息，本期将为大家介绍"PS2"主机的处理芯片。

大家都期待以久的"PS2"虽然还未决定推出的日子，但是在 Dreamcast 发行在即的日子，又收到一些关于"PS2"的消息。据日本方面的消息得知由 SCE(SONY COMPUTER ENTERTAINMENT)和东芝共同开发的"PS2"的信号处理器(CPU)规格如下：

—采用浮点运算，十个加减运算器和四个乘除运算器
—预定设有3次元图像座标处理
—MPEG2 解码器(即 DVD 解码)
—TRANSMITTER 共1050个
—CHIPS 大小：17×14.1平方毫米
动作周波数：250MHz

同样由 SCE 和东芝为"PS2"开发的 RISC 型微型处理器的规格如下：

—结构：双向 SUPER SKIER
—以 MIPS 技术为标准，附加了100个多媒体演算指令
—8 KILOBYTES DATA CACHE
—16 KILOBYTES 指令 CACHE
—内藏16 KILOBYTES RAM
—CHIPS 大小：17×14.1平方毫米
—动作周波数：250MHz

另外，"PS2"将会追加网络连线功能，主要是用来下载一些音乐之类的资料。加上使用了 MPEG2 的解码器，PS2相信亦可对应 DVD 媒体。传闻"PS2"是可以对应 PS 的游戏的，如果是真的话，便会是继超任配合 SUPER BOY 游戏后的另一创举了。

SEGA为Dreamcast出债券!



在SEGA于19日发表的中期业积报告中，SEGA首次发表将为Dreamcast推出一种名为"Dreamcast债券"的消息。据报道，购买这种债券的人士将可获赠一只Dreamcast软件，这一招今年9月KONANI也曾用过。

据知，Dreamcast债券的总面额接近100亿日元，主要是用作偿还明年9月到期，总数达490亿日元的公司债券的一部分资金。

"FFⅧ"发售日决定!

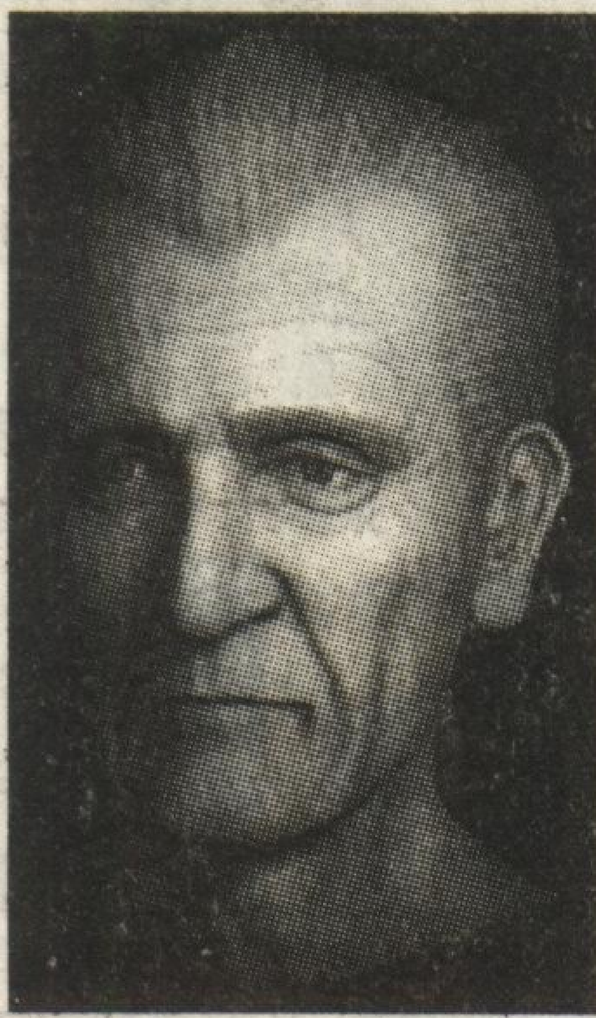
在第五十一期日本著名漫画杂志"少年JUMP"内，终于刊登了"FFⅧ"的正式推出日期，是2月11日，而不是先前访问所传言的1月29日。游戏容量为4CD，价格为7800日元。发售的日子和情人节颇接近，会不会有情人节的初回限定呢？还有三个月不够的日子，大家便可以玩到这个游戏了。



"FINAL FANTASY"电影2001年上映

SQUARE公司于近斯正式公布"FF"电影将于2001年正式公映，且他们也表示这部电影将全部使用CG制作。

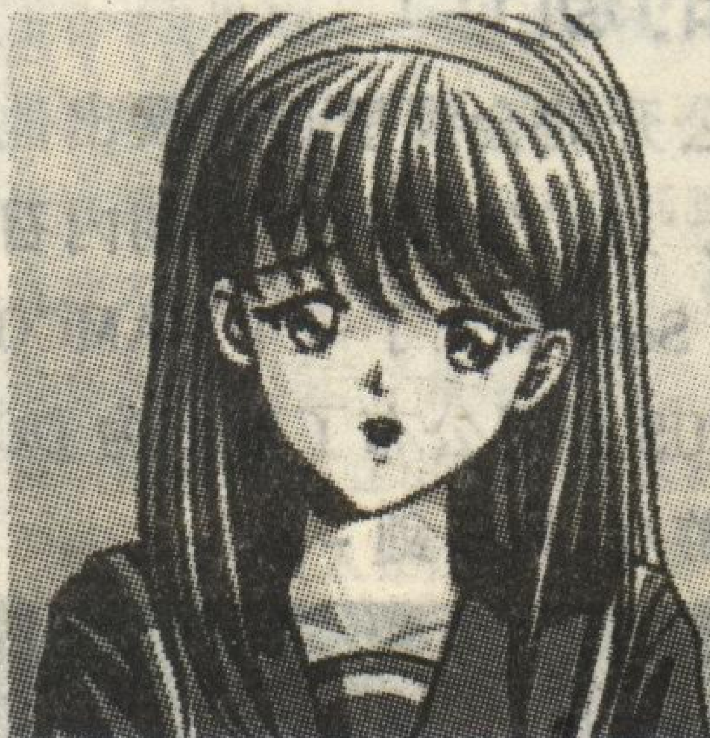
本部电影将由SONY PICTURE ENTERTAINMENT旗下的歌伦比亚电影公司作全球性发行，主要负责制作的，是SQUARE USA的可卢鲁鲁制作室负责，并以在《太阳神13号》负责剧本的阿伦·拉拿为首，率领20个国家、近200位电影及游戏技师制作。



这套电影的制作费达7000万美元，据报道，出资者除了SQUARE之外，还包括ASMIK、BANDAI、电通等公司，看这场面，相信到电影上映时会推出大量商品。据有关资料报道，"FF"系列的监制坂口博信表示这次把"FF"拍成电影，是"希望在游戏机进化而提高了表现能力的时候，能吸取最高水准的CG技术"。

心跳回忆再次挑战影视市场

继之前由多个日本美少女担演的"心跳回忆"真人电影版后，心跳回忆打算推出OVA动画版本。故事将会以PLAY STATION版游戏的剧情为蓝本，主角仍然是藤崎诗织。"心跳回忆"OVA版，全2卷，预定99年春在日本公开发售。另外，GAME BOY版本"心跳回忆"将会新增三个女角，不知会不会在OVA版内登场呢?下图为游戏画面。





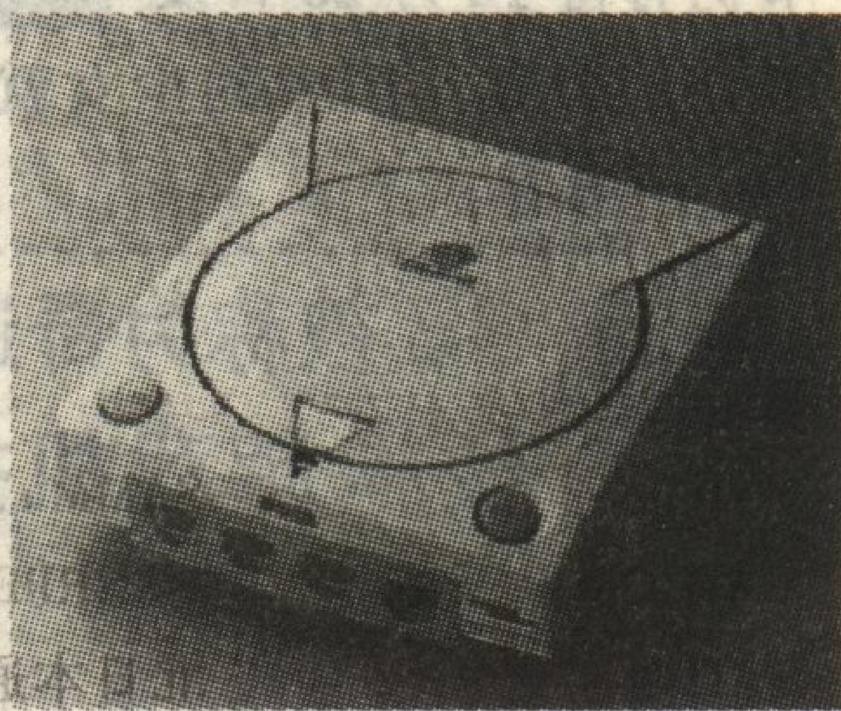
The House of Dead 2正式登场

SEGA的"The House of Dead 2"已于近期出现在日本各个电玩店，因为此作比前作有了质的改变，游戏的细节处理的非常仔细，因此，故受日本玩家好评，有望能进入日本ARCADE排行榜前十名(希望在国内能早日见到这款精典射击游戏)。



DC缺货源起POWER VR 2 DC晶片

NEC表示在今年2月的E3大展上展出的使用在DC上的显示晶片POWER VR 2 DC的规格是0.35微米，但是NEC的目标使用0.25微米规格来制作，以提升其晶片的处理能力，就在前几天的COMEX展上，NEC展出了POWER VR 2 DC晶片的0.25微米完成版，此时的晶片速度比以前的晶片快了一倍。这将预视着现在DC机能方面，要比发表初期更高。但是，要把POWER VR 2 DC晶片全部的功能镶入0.25微米的规格是非常困难的，原本NEC与Videolagic很乐观的预计可能在今年8月以前完成此项计划。但是，事实是残酷的，因此造成了晶片量产的延期，至使SEGA无法取得足够的晶片组合DC，使得DC一直缺货。





SEGA获得优秀广告奖

以前SEGA在广告方面一向不太出众，被视为土星的失败原因之一，但是在SEGA全面改变方针后，针对DC所做的广告终于获得日本各界的肯定，在第三十八届日本CC AD CEREMONY上获得优等广告奖。



各公司支持DC，纷纷推出自己的新作!

近日Konami公司在一次未公开的会议里正式展出他们为DreamCast制作的两款游戏，并且宣布将于近期内召开记者会公布其细节，另一方面，Sega展出了一个NAMCO制作的节奏游戏Falsh Best。ALTUS公司公布了他们为DC所制作的第一款3D即时动作类游戏(魔法剑－X)。





▲以上两图为“魔法剑－X”其中的图片。



未公开的街机展

昨天Sega在东京举行了一个秘密的街机展，里面展示了一些最新的Sega街机游戏。“Blood Bullet，House of the Dead side story”已改名为“Zombie Zone”。Naomi的“Sega Taxi”已定名为“Crazy Taxi”，玩者饰演一个计程车司机在叁藩市中追逐车辆。



铃木裕又一新作问世!



铃木裕的Dreamcast游戏“Project Berkley”正式名称已定为“Sheng Mu”(译：莎木)。游戏的背景是设定在中国，但其他游戏细节仍有待12月20日发表会的公布。图中的少女就是主角，名为Rei Sheng Fa(译：玲莎花)。

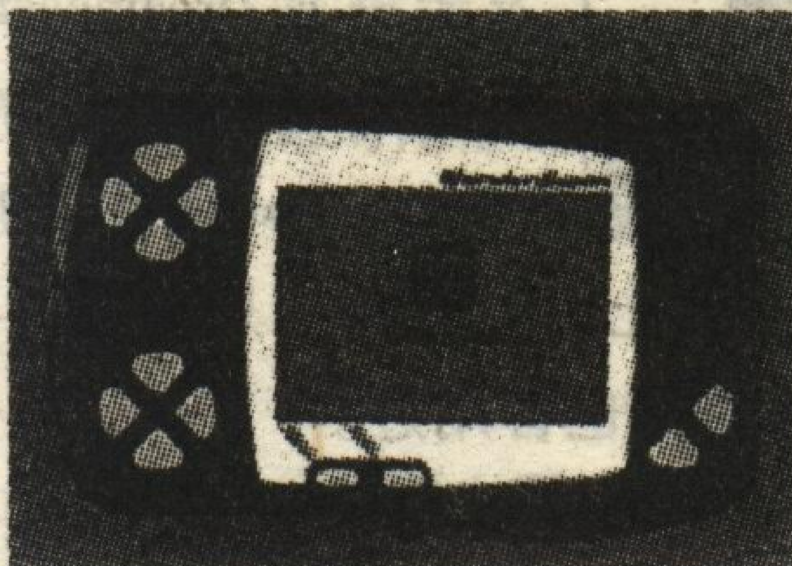


GB被称为奇迹般的游戏机？便携游戏机挑起新战争!？

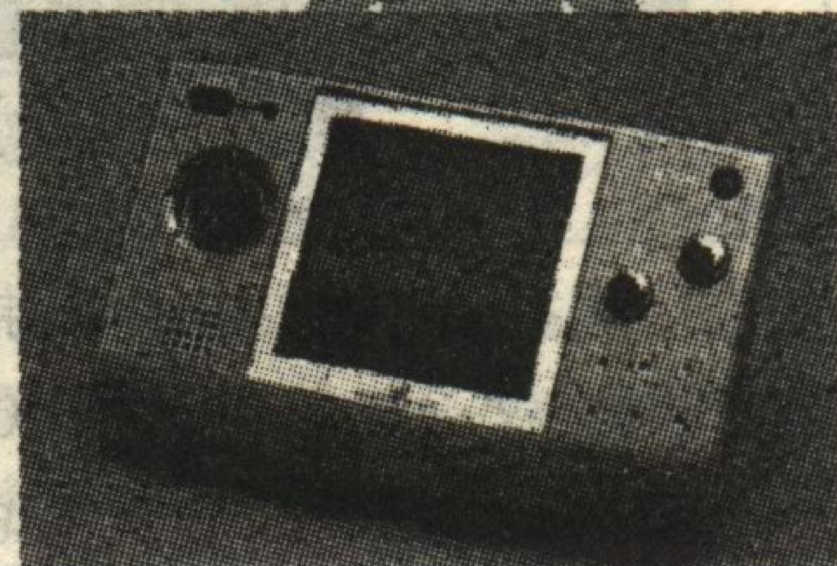
GAME BOY从发售至今，已有10年了。现在已发展到了便携游戏机的顶峰。象本刊多次向大家游说的那样，自

◀此图为彩色GAME BOY便携机的照片，此机人气度颇高。

王者VS挑战者?



▲这是BANDAI将要在明年发售的一款手持机。



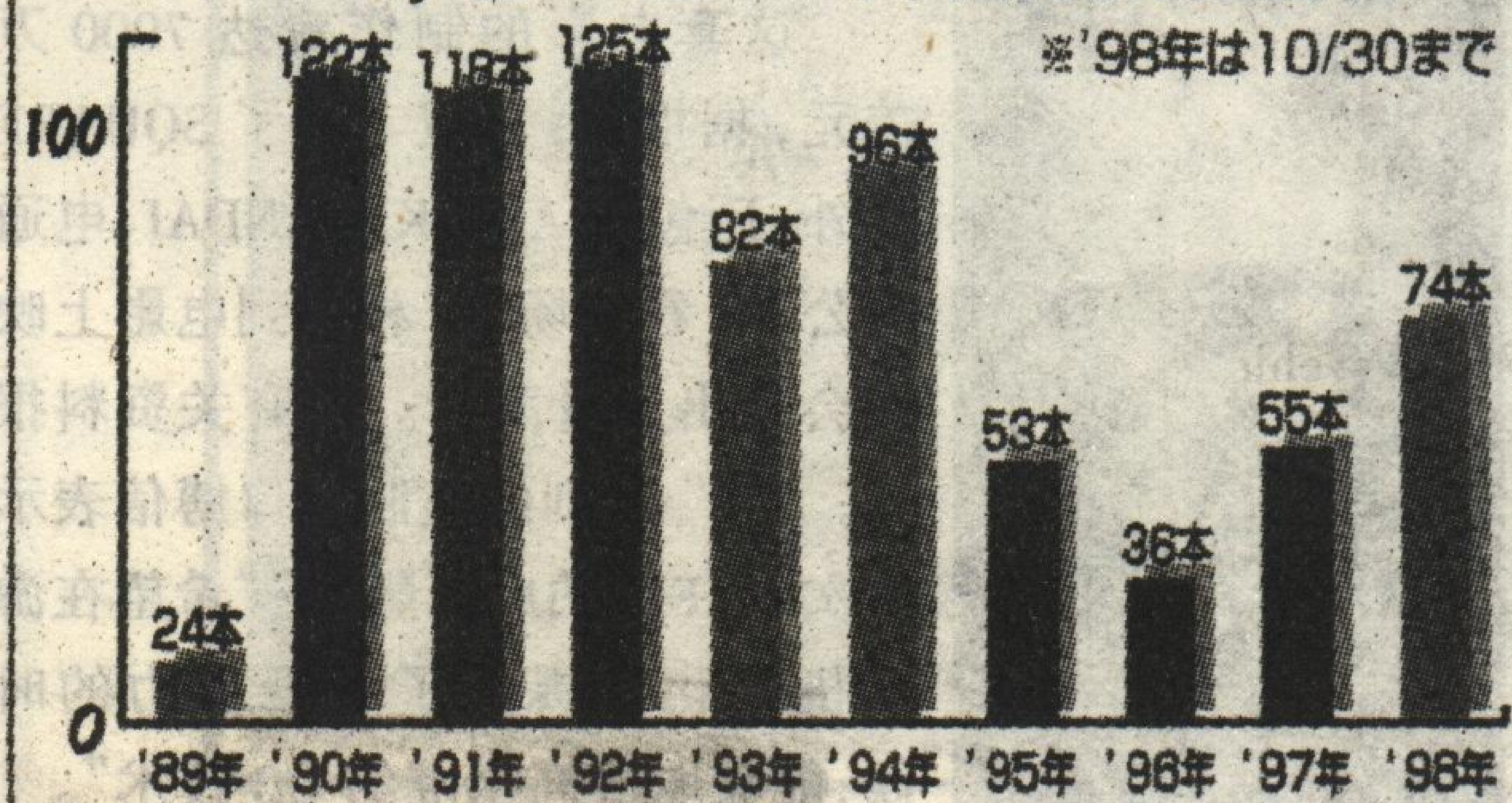
▲此图为在GB后SNK推出的NEO GEO POCKET手持机。

今年秋季至明年开春，便携游戏机“热”了起来！作为头阵，彩色Gameboy已于10月21日发售，截止到10月25日的推定出售台数为15万5574台。据说东京都内的所有游戏机店都“脱销”了，本刊的工作人员虽然已买到了此机，但是也是东奔西跑才拿到的。当然，Gameboy所造成的影响还需体现在新作软件上，Gameboy的软件销售额已是可喜势头增长，分别占据了软件排行榜上的第五—七位及第14位，可谓形势大好。其实，Gameboy在现在流行的机种中，是资格最老的机种(新作软件不断涌现)。新款Gameboy虽然在型号上有了更新，但是基本设计还是89年4月发售时设定的，没有改变。它是令人敬畏的长期畅销商品。

下图是Gameboy软件发售的项目数，以年为单位并列在一起比较的。92年一度达到高峰，而96年的“口袋妖怪”却只卖了36个项目。现在，托硬件的福，项目数目再次增加。这种现象在别的硬件中还没有出现。

在任天堂雄霸天下的市场上，渐渐地有其它一些商家加入。ネオジオポケット已于10月28日发售，バンダイ的WonderSwan也预计来春发售。Dreamcast的PocketStation也可以便携游戏的方式进行娱乐。

“口袋妖怪”及“たまごち”游戏内是在96—97年。也许，各公司都认人“可以拿着走的游戏”具有魅力吧，似乎Gameboy成为众矢之的。



就连电视新闻也采用了“新游戏机战争”之类的语言，引起众人注意。并且，从11月14日开始，Gameboy的价格下调到3800日元。王者——任天堂也准备了迎击体制，预定于年末发售“口袋妖怪卡GB”。不知是否有对付竞争对手的绝招!?上述结论是不负责任的记者所说的。

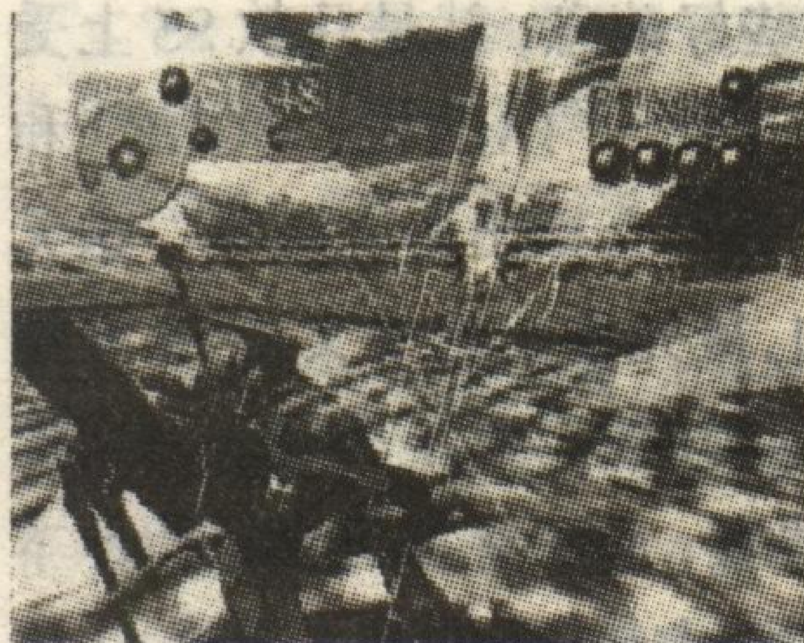
Gameboy软件各年度的代表作	
'89年	“俄罗斯方块”、“超级玛利奥”、“魔界塔士SA.GA”
'90年	“玛利奥医生”、“食鬼”、“SD战国传”
'91年	“SA.GA2秘宝传说”、“GB大战略”、“桃太郎电铁”
'92年	“星之卡比”、“超级马利奥世界2”
'93年	“萨尔达传说之梦见岛”、“卡比撞球”
'94年	“马丽奥世界3”、“大金钢”
'95年	“超级大金钢GB”
'96年	“口袋妖怪”、“风来GB版”
'97年	“迷你四驱车GB”、“宠物蛋”
'98年	“口袋战士比卡休”、“DQ怪物篇”



FROM SOFTWARE公司为DC制作的第一款游戏



相信大家都玩过SEGA的“电脑战机”，肯定被它的华丽画面所吸引。近日From Software宣布了他们加入DC的第一款游戏：Frame Grid，这个公司就是制作PS上颇为流行的“装甲核心－幻影计划”的厂商，这个游戏跟SEGA的“电脑战机”非常相似，都是在一个巨大的擂台上进行机器人的对战，在东京游戏展上甚至被人误认为是“电脑战机”的一款新作，本游戏将在99年3月发售，到时各位电脑战机迷可以尝试一下这款游戏，以下两图就是游戏开发中的画面。







“Psychic Force 2012”移植工作接近尾声

Taito著名的街机游戏“Psychic Force 2012”的Dreamcast版目前移植工作已经接近完成(完成度80%)。



▶从图面上看，相信这款游戏移植到DC上也会相当出色。



SEGA OF AMERICA总裁专访

今月最热门的消息可以说是MSNBC电视台对SEGA OF America总裁——Stolar的访问。

Stolar和他的两个伙伴在几年前原本是任职于Sony Entertainment，他们当年是负责PS在北美的发表和贩卖，但是在PS在北美成功后，他们竟然全部被Sony开除，而在1996年，SEGA OF America将他聘请为总裁。

在这个访问中，Stolar对Sony和PS有着尖锐的批评，他也提到Namco和Square，在访问的内容里面他对Sony的意见仅代表他个人的立场。

以下是访问的内容

Q:请问是什么原因使你的伙伴离开Sony?

A:我不认为那是离开!是Sony将我们开除的，这是它们的损失，原因是我们的成绩太明显了(可能遭到某些人的嫉妒)，当年北美某些媒体的报导也是这样说的。

Q:有些人说你对Sony的怨恨是在SEGA工作的原动力。这是真的吗?

A:可以这么说，人有一些原动力不是很好吗?

Q:请问目前你对Sony(PS)有什么看法?

A:其实不用我多说，相信玩家已经开始觉查到PS游戏的重复性，举例来说，当你到商店去时，你会看到几个甚至更多的PS第一人称视角的游戏，这么多有意义吗?然后你又会看到好几个赛车游戏，看起来也都一模一样。这算什么?现在PS的游戏都太类似，除了某些大公司的精品以外，其它的游戏全都不值得一提。

Q:你对Namco的游戏有什么看法?

A:现在Namco已经在为我们(DC)开发游戏了，铁拳系列游戏确实会出现在DC上，但是出于个人的原因，我对铁拳3和铁拳4之间的区别还是有保留意见的。

Q:Square加入DreamCast的机会有多大呢?

A:还是和从前一样的说法，日本的SEGA和Square仍然有频繁的接触，但是Square是否加入是取决于DreamCast是否会真的成功，另外有DC的存在也是Square在与Sony(PS2)之间的签约的一个重要法码。

Q:DreamCast在北美会有什么样的游戏发售呢?

A:除了像Sonic，VF3，SR2等游戏外，我们也打算移植许多日本现在正在开发的DreamCast游戏，当然还会迎和不同玩家的口味制作更多类型的游戏，但是出于公司的某些机密现在允许我暂时保密。

虽然现在SEGA正在以Dreamcast重整齐鼓准备形式反击SONY的最强之势，但是SONY几年来的经营也是根深蒂固的，SEGA想在短时间内抢回美洲的地盘也不是件容易的事情，谁胜谁负时间会回答我们。



DC为何不用DVD作媒体?

负责R&D的SEGA副总裁——齐藤英树表示当初DC也有考虑过使用DVD－R，但是在价钱上无法达成合理的价位，他认为由于Sony下一代主机约西元2000年才会发售，因此使用DVD的机会会很大，不过届时SEGA会已经建立稳固的DreamCast市场，而且Nintendo 2000也预定在西元2000年发售，这也是Sony所要面对的难题，他也解释了DreamCast所使用的GD的构造，GD的内部是CD－R格式而外部是DD CAV格式，因此能有1GB的空间。



DC的销售策略 着重放在了海外市场!

SEGA Of Japan公布了会计年度1999年有关DreamCast在海外市场的预估，在会计年度1999年内SEGA预估在海外市场可售出250万台DreamCast，在会计年度2000年，海外市场共可售出530万台，而日本市场是380万台，由这些数据显示，SEGA相当重视日本以外的海外市场，由于SATURN就是被海外市场给推垮，因此SEGA这次在DreamCast的销售策略上，海外市场被视为重点。



新的玛利奥游戏12月登场

早前"STREET FAXER"曾报导过任天堂及HUDSON合作开发游戏。现在它们的"结晶品"终于出世了，这就是N64游戏"MARIO PARTY"。

这也是一款以任天堂代表人物——玛利奥为主角的游戏。不过，它可不是一个动作游戏，而是一个桌上游戏。在这作品里，最多可以允许4名玩者同时进行游戏。而游戏目的就是透过掷骰子来行格数，用以收集画面上的金币。当收集了20枚金币后，就可去特定的地方换取星星。然而此作品内更藏有50种迷你游戏，令它内容更为丰富。而此游戏会于12月18日发售，售价只是5800日元而已。而任天堂在此时以这样低廉的售价推出此游戏，相信是希望它可以成为于日本新年时，献给大家的一款好游戏。



GAME BOY新型 周边配件发表!

这段时间除了任天堂不停把GAME BOY本体格新外，就连GAME BOY的周边配件也发展得十分蓬勃。之前就推出了一些钓鱼游戏的周边配件，而12月11日，会发售一个名为"BAR CODE READER"的周边配件。玩者可通过这配件，把BAR CODE DATA传送到GAME BOY中。

而这个新的周边配件是会对应一只名为"BIRIDE GUN"的游戏，玩者可利用各式各样的BAR CODE，变成游戏中的道具、魔法、必杀技等。当然，除了此游戏外，日后还有可能对应其他游戏的。



SS版的"BIOHAZARD2"中止开发!

CAPCOM公布了于Dreamcast推出"BIOHAZARD"的新TITLE——"BIOHAZARD CODE: VERONICA"；而有关方面公布SS版的"BIOHAZARD"已中止了开发。而在最新一期"ファミ通"中，SS一栏已找不到"BIOHAZARD 2"的名字。看来这消息会令不少SS机迷失望。



BEAT MANIA 3rd mix 移植PLAY STATION!

PS版"BEAT MANIA"推出只不过是几个月，想不到KONAMI已破不急待的把刚在业务用游戏市场推出的"BEAT MANIA 3rd MIX"移植到PS上。据知这个PS版"BEAT MANIA 3rd MIX"仍是以2CD形式推出，其中一张是音乐CD，可让你放入CD机内听。而另一张就类似PS版"BEAT MANIA"的第二人双碟，收录了"3rd MIX"的新歌。

不过如果是这样的话，由于第二张碟是不可以独立开GAME的，一定要用第一张碟才可以。所以，莫非玩者一定要有PS版"BEAT MANIA"，才可玩到PS版"BEAT MANIA 3rd MIX"?! 而此游戏预定于12月发售，售价未定。



中文SS游戏 明年春陆续登场!!

已经有好一段时间没有听到有关中文SS游戏的消息，等得大家都以为这件事就此作罢。不过，最近乘着Dreamcast技术说明会在台湾举行，中文SS游戏的消息又再次"死灰复燃"。据知，大宇制作"仙剑奇侠传"已进入最后检查的阶段，预定明年春季就可以面世；而精讯的"侠客英雄传"也快将成MASTER ROM。

不过除此之外，另外还有些好消息，就是几款SS上受欢迎的大作——"樱大战"1－2集、"TACTICS OGRE"和"LUNAR 2 ETERNAL BLUE"都将会推出中文版本。这无疑是对SS迷的天大喜讯。据知，最先推出的中文化SS名作将是"樱大战"，预定会与"仙剑奇侠传"差不多同一时期推出，售价会较现时的SS游戏便宜，而配音方仍会保留原本的日语配音(相信这会是现时"樱大战"迷的最大希望)。

为什么在Dreamcast推出的时候世嘉还要推出一系列中文SS游戏?这相信是他们的亚洲计划，一来据说SS在台湾数量也不少，二来以前世嘉在中国大陆也有过一段时间行货发售，相信也有一定数量主机在国内。按这样的情况看来，说不定世嘉会尝试用种种方法向台湾和国内推销手上余下的SS主机哩。大家认为SS最后一只游戏会否是一只中文游戏?



SNK 与 ATLUS 争夺美国贴纸机特许使用权!

SNK 及 ATLUS 的美国分公司——ATLUS DREAM ENTERTAINMENT 曾经为美国的贴纸机特许使用权提出诉讼。ATLUS 于前三月,就以背景画及人物照的合成技术,向美国 IMAGE WARE SOFT WARE 取得美国的特许使用权。而于去年十一月,ATLUS DREAM ENTERTAINMENT 就向 AMERICAN PHOTO BOOTH、SNK 等日本及美国三间公司提出诉讼,理由是它们侵犯了 ATLUS 在美国关于照片合成技术的特许使用权。而 AMERICAN PHOTO BOOTH 更向 ATLUS 提出反诉讼。

而到今年八月,ATLUS 就跟 AMERICAN PHOTO BOOTH 庭外和解,更就有关的特许使用权达成协定。然而因为这两间公司的和解,SNK 就认为以上的诉讼已没有继续下去的必要。



一句话新闻

★ SEGA AM3 宣布了最后一批 Model 3 主机板游戏中的一个游戏 – Dirt Evil, Dirt Evil 是一个可让四个玩家同时游玩的越野赛车游戏,共有五部车及三个关卡可选择。

★ 为 DC 玩家所专门开设的网站 Dricas 终于开张了,这个站点将被设计成 DC 在网上的活动中心,具有很强的交互性,目前只有日本站点,但 SEGA 很快将会为欧洲和北美开设类似的站点。

★ CAPCOM 正式宣布使用 NAOMI 制作 3D 格斗"私立公平学园"的第 2 集,游戏将在 99 年秋发售。

★ SONY 正式宣布对美版 PS 进行降价,可在明年初,但美国许多商店都将价格提前降到了 99 美元

★ SEGA 正在开发他们的最新街机足球游戏"Virtua Striker Version 99",使用 NAOMI 基板,使用改进的游戏引擎和更真实的 VR 技术,另外使用 NAOMI 制作的"VR 战警 3"也在制作中,两者都会在明年春的 AM SHOW 街机展上展出。

★ SQUARE 宣布再为 PS 制作一款射击游戏,叫"IS – Internal Section",游戏混合了 3D 场景和奇妙的动画,你可将你喜爱的音乐 CD 放入,且随着音乐节奏的变化游戏中的背景和物体也随之改变,本游戏发售日明年 1 月 28 日。

★ 为 DC 特制的网络游览器 Internet Explorer, 微软公司正在开发中,但并非是先前所传闻的 IE5.0,预计在明年才能完成。另外,SEGA 透露了有关 DC 的 INTERNET 浏览功能:支持 HTML3.2,也支持部分 HTML4.0 的功能,例分帧,接收/发送电子邮件,利用 VMS 接收/储存数据,用户注册,ID 发送和用户费用记录系统,VMS 能用来保存书签,电子邮件和个人信息。

★ Bandai Visual 宣布将为 PS 移植: MACROSS: 超时空要塞,这个游戏是基于以前 SS 版的那个横版射击游戏,但 PS 版会加入更多更高品质的动画,发售日 99 年 3 月。

★ SONY MUSIC 将在 PS 上发售"天诛"的加强版,此版本是基于美版的天诛,但加入了两个新的场景和新的敌人,武器,装备,增强 AI,还有全新任务编辑器。99 年 2 月 25 日发售。

★ TAITO 将在 12 月 17 日发售 PS"电车 GO! 2",还会发售新的操作摇杆。另个 TAITO 还将在 12 月 3 日发售经典射击游戏"太空侵略者 2000",里面包括有"电车 GO! 2"的 DEMO。

★ 完成 DC 版的"Project Berkeley"后,SEGA 将会立刻着手于"VR 战士 4"的开发,但这回使用的基板不会是 MODEL3,也不会是 NAOMI,而是比这两个更为强劲的基板,会是 MODEL3 STEP3 还是 MODEL4 呢?

★ 欧洲的游戏公司 Gremlin 的首个 Dreamcast 游戏将会是"Whiplash 2"。这是一个赛车游戏,同时有 PC 及 PS 版推出。

★ SNK 宣布将为 PS 移植 KOF98,发售日 99 年春,PS 版将加入街机所没有的玩法。而 SS 版则已没有可能,因为 SNK 已将之转移到 DC 上。

★ SNK 宣布在制作侍魂 – 天草降临 2, 仍是基于 16 位的 NG 基板,而饿狼传说也将推出 NG64 位版本,发售日 12 月。

★ PS 的"街霸 ZERO 3"又加入了几个街机版所没有的隐藏人物,他们是"超级街霸 2"中的熟悉角色: Fei Long, Deejay 和 T. Hawk,这样 PS 版简直就成了街霸人物大会串——超过了 30 个角色。另外在 PS 版中会加入一种"World Tour Mode"模式。

★ 将于 99 年 2 月 12 日推出的 Dreamcast 的初回限定版"Real Sound ~ 风之 Regret"会附送"D 之食桌 2"体验版。所以初回限定版"Real Sound ~ 风之 Regret"会有三片 GD – ROM,售 4800 日元。

★ SEGA 在台湾透过 T – Zone 发售的 DreamCast 将附数据机, T – Zone 也正在进行中文对战网的开发,照估计 全台湾约会有 1000 台 DC,在香港方面,零售商预定提早在 11 月 24 发售 DreamCast,数量则只有 600 台。

★ NAMCO 近日又公布了几张 PS"王牌空战 3"的图片,其中在都市上空交战的景象,画面的细致程度令人吃惊,NAMCO 还加入了几款新的战斗机诸如: YF – 22 和 YF – 23 等,游戏将在 99 年的上半年发售。

★ 你是否总是觉得 PS 的记忆卡不够用,或者想在 INTERNET 上炫耀自己的辉煌战绩? 近日一款 PS 的周边 DexDriver 令你能够实现上述构想。将其与 PC 连接就可将 PS 的记录与硬盘互拷,等于你有无数个记忆卡,是相当不错的周边。

★ SEGA Of Japan 在这个会计年度到目前为止虽然仍呈现获利,但是获利大幅萎缩为 10.2 亿日圆,销售总额也萎缩为 1009.3 亿日圆,但是股票市场仍然看好 SEGA 能因为 DC 而在会计年度结束前大幅增加利润。

★ HUMAN 将在 12 月 23 日举行一个圣诞 PARTY 庆祝他们的 PS 游戏"暴走卡车传说"销量超过 40 万。

COMING SOON

业界传真

新作发售一览表

PLAY STATION

1998年12月~

BEAT MANA APPEND 3rd Mix	KONAMI	ETC
BATTLE 昆虫传	JALECO	ACT
TOWER DREAM 2	ACCELER	ETC
EVE The Lost One	IMADIO	AVG
STREET FIGHTER ZERO 3	CAPCOM	FIG
陆行鸟不思议迷宫 2	SQUARE	RPG
2999年之游戏小子	SCE	ETC
TALES OF PHANTASIA	NAMCO	RPG
桃太郎传说	HUDSON	RPG
SILENT MOBUS~幻影之堕天使~	BANDAI	SLG
CIVLIZATION	HUMAN	SLG
MISANA FALSE	HUMAN	AVG
DUKE NUKEM	KING RECORD	ACT
PITFALL 3D	VICTOR SOFT	ACT
THEME AQUARIUM	EA	SLG
钓道~溪流·湖篇~	OZ CLUB	SLG
I. Q. FINAL	SCE	PUZ
超喜欢电车	TOMY	SLG
玛鲁王国的公仔公主	日本 SOFTWARE	SRPG
炼金术士 2	GUST	SLG
水族馆 PROJECT	TEICHIKU	SLG
ASH TO ASH	E3 STUFF	FIG
MEREMANOID	XING	不详
被狙击的街	KAJ	SLG
Final One~into the mind~	GMF	ACT
H. A. E~ BEELZEBUB~	GMF	RAC
LOVE GAME'S plus	Tears	SPT
爆弹小子	Tears	ACT
WELT OF EASTORIA	HUDSON	RPG
DEAR FRIENDS	VISUAL ART	SLG
海市蜃楼回廊	PLAY STAGE	AVG
To Heart	AQUA	AVG
UFO	ASCII	不详
WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	RPG
SNOW BOARD KIDS PLUS	ALTUS	SPT
黑眼睛之罗亚~Cielgris Fantasm~	GUST	RPG
SAKADIA	SCE	AVG
邂逅相爱	SME	SLG
怪物农场 2	TECMO	SLG
GUNGHO DRIGADE	TOMY	SLG
机动战士高达 马沙之逆袭	BANDAI	ACT
MACROSS VF-X2	BANDAI	STG

1999年1月~

超级英雄作战	BANPRESTO	RPG
TNT	BPS	PUZ
DEEP FREEZE	SAMMY	AVG
做吧! GAME CENTRE	翔冰社	SLG
美少女梦工场 GO! GO! 公主	NINELIVES	SLG
GUGU TROPS	ENIX	SLG
FAVORITE DEAR	NEC	不详
CLICK MEDIC	SME	TAB
PACHINSLOT 帝王	MEDIA ENTERTAINMENT	TAB
猎侍	HUMAN	AVG
DIGIMON WORLD	BANDAI	SLG
MASIYA BEST LANGRISSER I& II	MASIYA	SLG
BASS LANDING	ASCII	SLG
BASS LANDING(连钓鱼手柄版)	ASCII	SLG
TRUE LOVE STORY 2	ASCII	FIG
魔导灵士 修安	ASCII	不详
BACKGAMMON	ALTRON	TAB
游戏软件创作室	IMAGINEER	SLG
快刀乱麻 雅	IMADIO	ACT
神气十足组 3~感觉 BETTER~	讲谈社	PUZ
头文字 D	讲谈社	RAC
打麻雀!	KONAMI	TAB
BUBBLE GUNKID	TAKARA	STG
PINOCHIA 之造梦	TAKARA	不详
成为魔法师的方法	TGL	ARPG
圣龙传说	BAP	ACT
ECSAFORM	BANDAI	SRPG
去吧! FLY FISHING	VICTOR SOFT	SPT
指挥德国空军	VICTOR SOFT	STG
封神领域 ERETZVAJU	YUKE'S	ACT
REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	AVG

SEGA SATURN

1998年12月~

GIRL DOLL TOY	GUST	AVG
6 INCH MY DARING	KID	AVG
ROOM MATEW	DATAM POLYSTAR	AVG
LANGRISSER TRIBUTE	MASIYA	SLG
樱大战 帝击 GRAPH	SEGA	ETC
DERBY STALLION	ASCII	SLG
ROCKMAN X4	CAPCOM	ACT
WORTH WARS	ELF	RPG
MILLENNIUM FIRE	BANDAI	STG
七间秘馆 战栗之微笑	KOEI	ETC
莫烈嘉之城	PIONEER LDC	ARPG
FRIENDS 青春光辉	NEC	SLG
ROCKMAN8	CAPCOM	ACT
修久幻想曲 ENSEMBLE VOL. 2	MEDIAWORKS	AVG
SYNCHRONICITY	A. D. M.	AVG
THE RUINS	A. D. M.	AVG
DEVICEREIGN	MEDIAWORKS	SLG
弹珠机俱乐部	I. S. C	ETC
MONSTER MAKER 神圣匕首	NEC	SLG
JLEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH 社	SOC
神罚人生的意味	GAINAX	SLG
D&在 COLLECTION	CAPCOM	ACT
魂斗罗 战争之遗产	KONAMI	ATC
SONIC THE FIGHTERS	SEGA	FIG
开运! 什么也可鉴定团	TV 东京	ETC
REQUIEM	日本 ARTO MEDIA	不详
SUPER 301 S. Q.	日本物产	SLG
U. S. DRUG CHAMP	日本物产	RAC
海鸥大作战	VING	SLG
STARTING. ODYSSEY1	RAY FORCE	SLG
STARTING. ODYSSEY2 魔龙战争	RAY FORCE	ACT

Dreamcast

1998年12月~

SONIC ADVENTURE	SEGA	ACT
TETRIS 4D	BPS	PUZ
神机世界 EVOLUTION	STING	RPG
BLUE STINGER	SEGA	ACT
SEGA RALLY2	SEGA	RAC
CLIMAX LANDERS	SEGA	RPG
SPEED BUSTERS	UBI SOFT	RAC
GETBASS	SEGA	SLG
往北去	HUDSON	AVG
钓鱼 CONTROLLER	SEGA	周边
BUGGY HEAT	CRI	RAC
COOL BOARDERS	WAVE SYSTEM	SPT
PUYO PUYO N	COMPILE	PUZ
合家欢歌尔夫球	SEGA	SPT
麻雀	NAXAT	TAB
THE KING OF FIGHTERS'98	SNK	FIG
PSYCHIC FORCE 2012	TAITO	FIG
ELEMENTAL GIMMICK GEAR	HUDSON	ARPG
RAYMAN 2	UBI SOFT	ACT
DYNAMITE ROBOT	童	ACT
紫炎龙 2	童	STG
秋叶原 电脑组	SEGA	未定
GIANT GRAM	SEGA	SPT
创造职业棒球会	EGA	SLG
D之食卓 2	WARP	ARPG
GRANDAI 2	GAME ARTS	RPG
关问之三国志	GAME ARTS	SLG
CRACK 2	ZIKU	SLG
CARRIER	JALECO	A·AV
MIC DEVICE	SEGA	周边

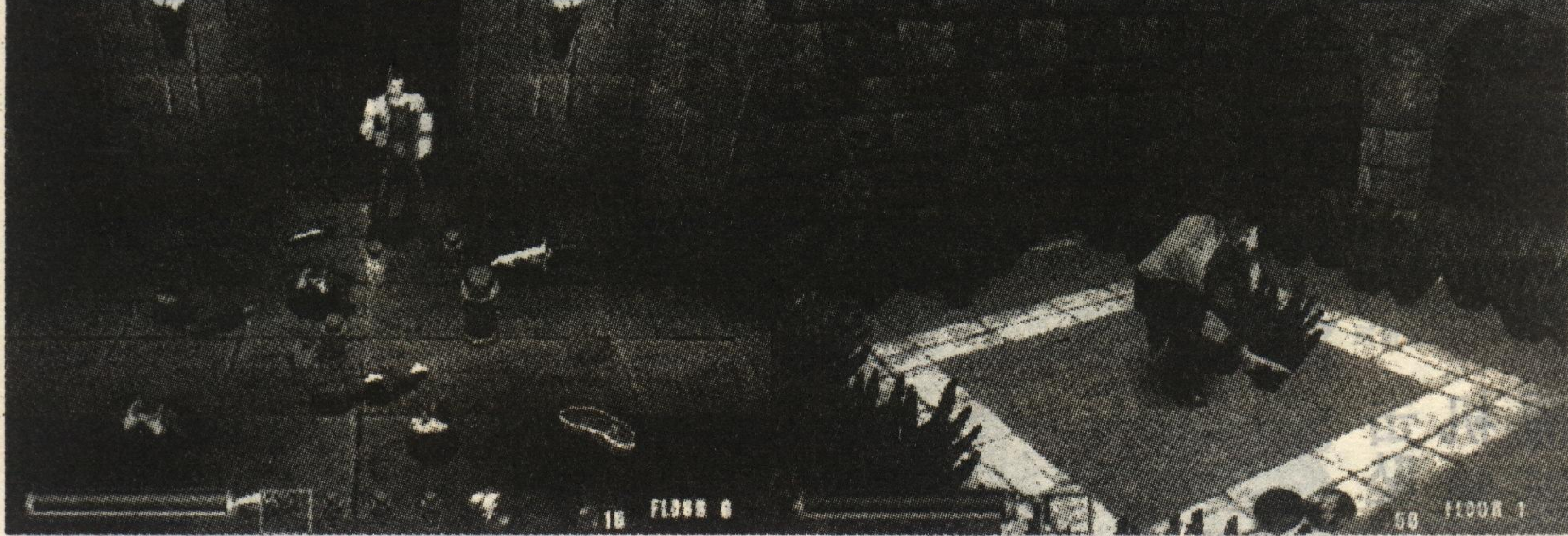
SQUARE的又一格斗力作即将推出!



Brand New QUEST



Godless The Dungeon



ACECOMBAT 3 electrosphere

エースコンバット3 エレクトロスフィア

皇牌空战 3

PS NEW

责编/E·T

厂商:NAMCO
类型:3D SHT
媒体:CD-ROM
发售日:1999年予定

“ACE COMBAT”系列最新作登场!!

由NAMCO在PS上推出的“超人气”空战射击游戏《ACE COMBAT》系列,在1995年6月30日推出《ACE COMBAT》及1997年5月30日推出《ACE COMBAT 2》后,现在终于宣布推出其新作《ACE COMBAT 3——Electrosphere——》,究竟今次的新作会有什么新的内容呢?

激烈的空战“DOG FIGHT”场面及击落敌人的快感是《ACE COMBAT》的一大特点,来到今作《ACE COMBAT 3 —— Electrosphere——》,当然亦会保持一贯传统;故事方面则是设定于近未来的时代,至于详情暂时还没有公布,不过可以肯定的就是游戏中除了有现役的机种出场外,亦会有一些从未见过的机种出场,小小的详情可再看下文。





←可以用第三人称视点来观看自机,画面上自机的高度、速度以及敌人的位置都在雷达上有所表示。

展开华丽的空中战将所有任务一一完成



↑在驾仓中机师可以自由的变换视点,在空中执行任务时发现敌机编队,这时要以极快的速度冲到敌人背后展开攻击。

与现实极为接近的空中大作战



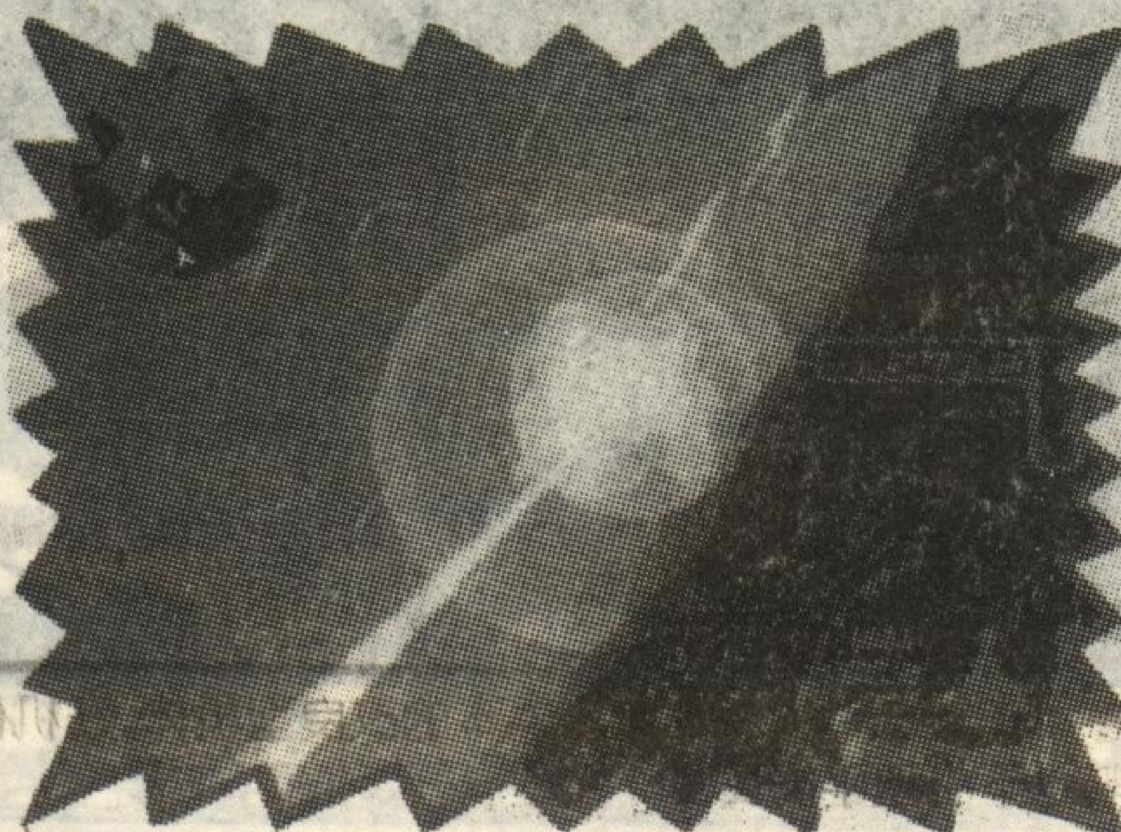






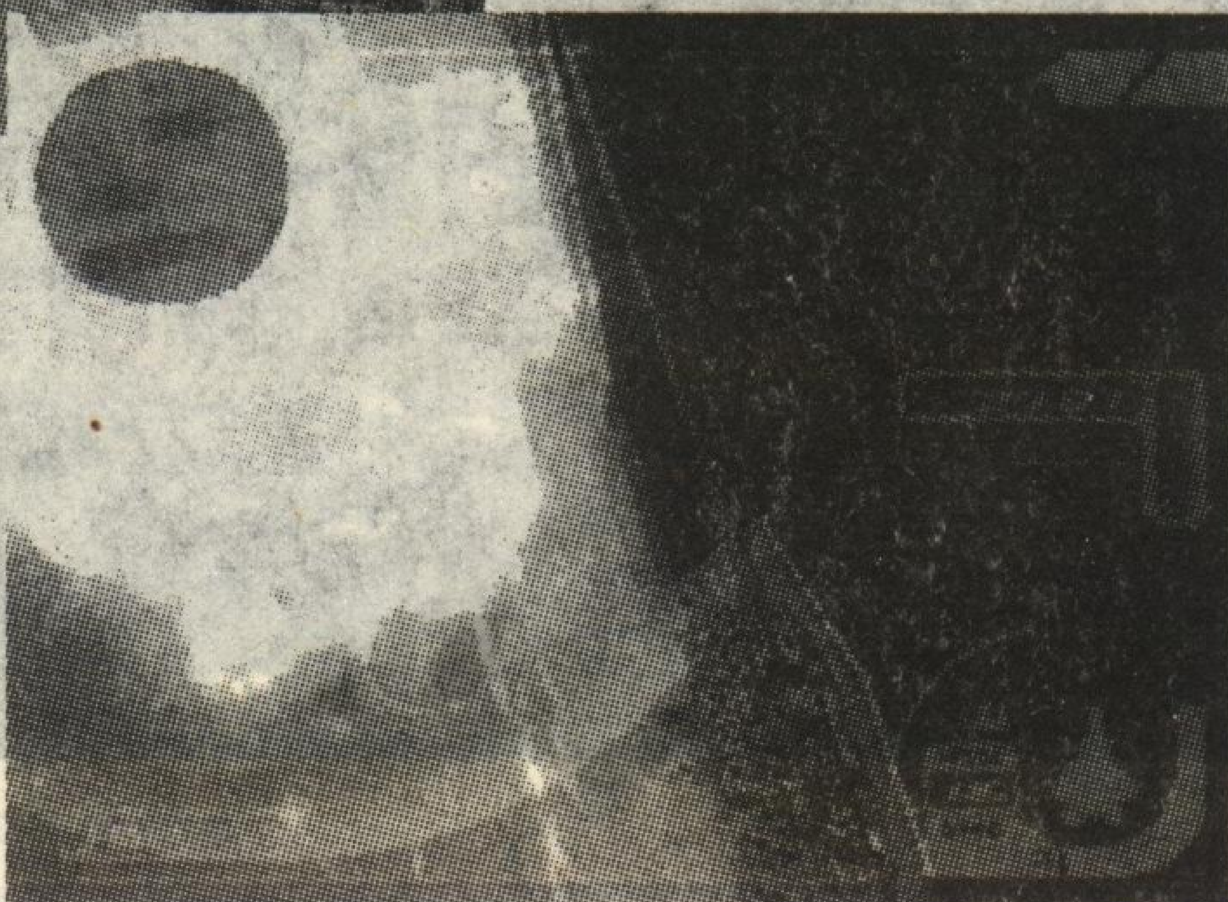
↑➡接近敌机后如能成功的将其锁定就可以准备发射飞弹,如敌人不能避过就会直接命中。

捕捉敌机将其击坠



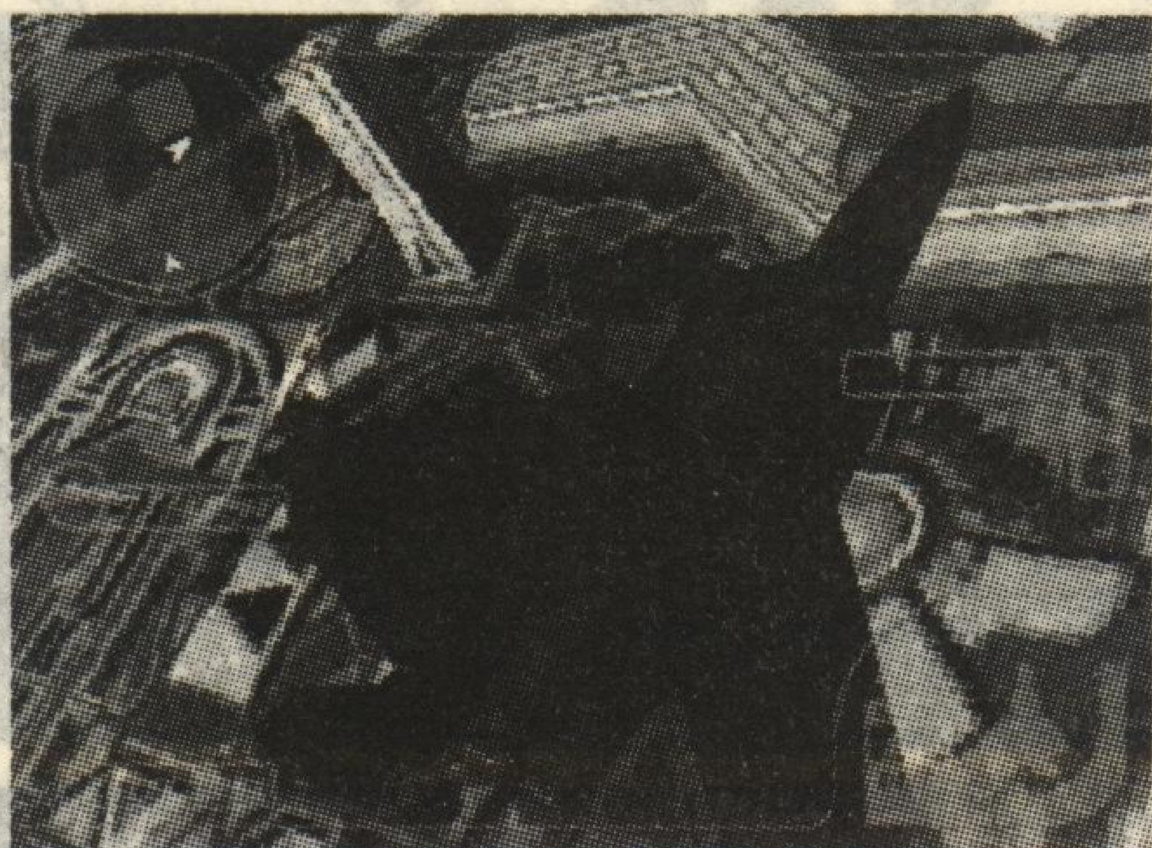
↑➡发射后飞弹会自动追击敌人,自机除空中飞弹外还搭载了空中机铳,这是为了在空中展开接近战而准备的武器。

空中演出极具真实感!

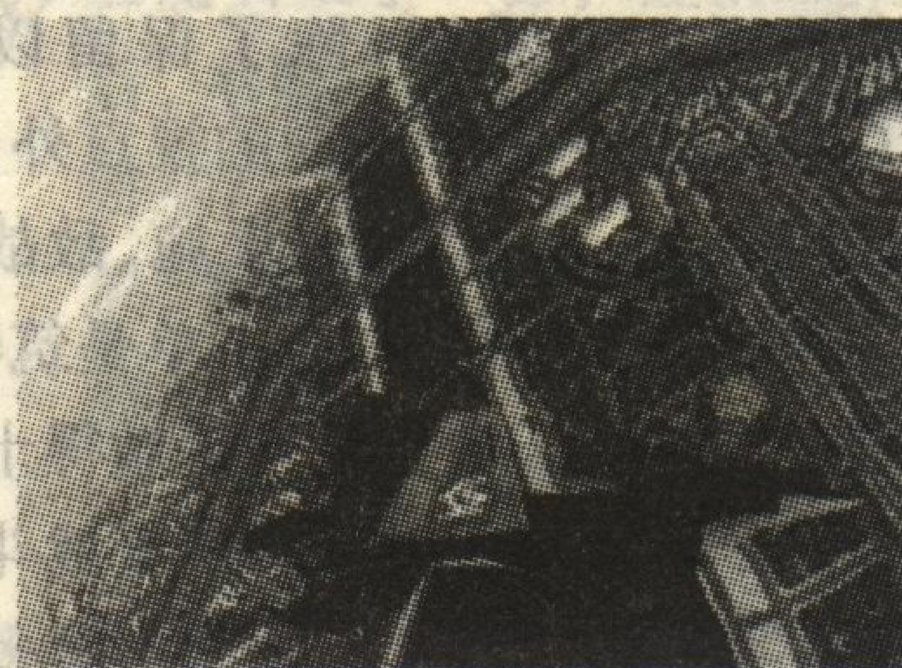


游戏中会有多少种战斗机出现呢？

今作出场的战机型号，除了有现役的战机（F/A－18、F－22）外，亦如前作一样有凭空构想出来的机型，既然前作已有十多种机种出场，相信今作也会一样，甚至可能会更多。下面的设定原画中出现的便是此游戏登场的四种战机。

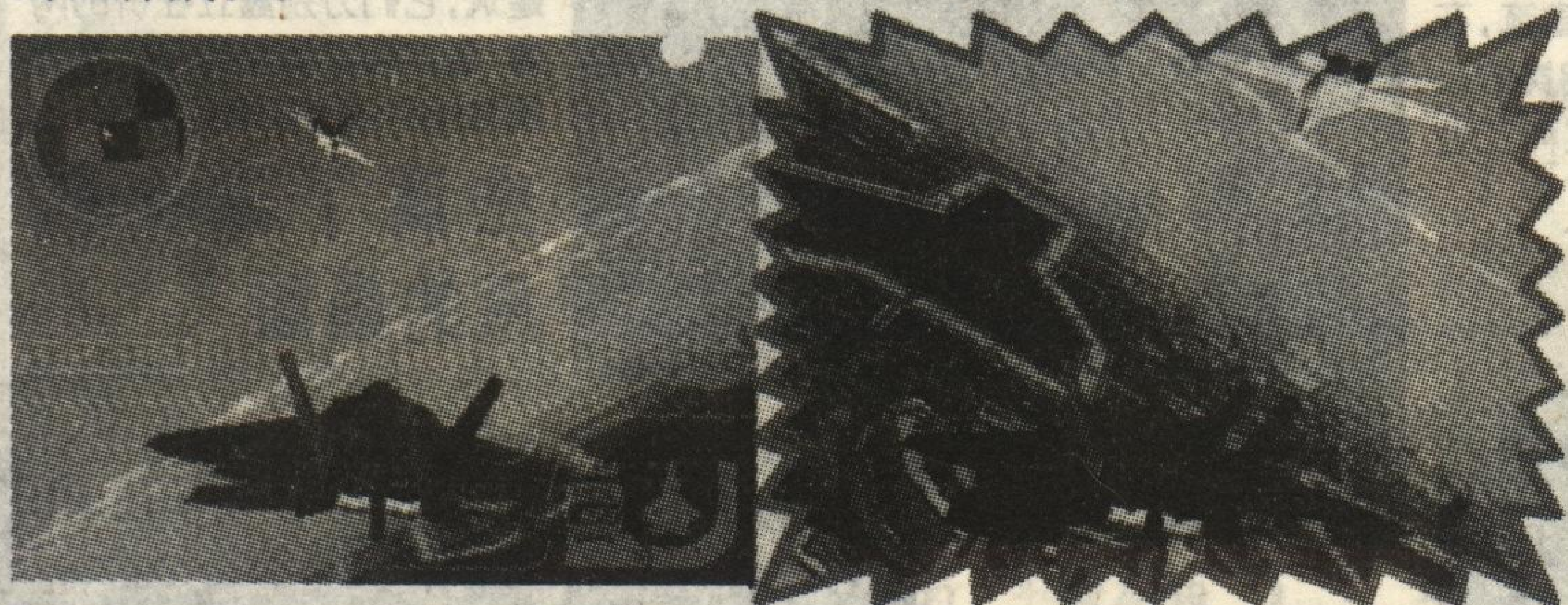


←在第三视点的画面上可以不但可以见到自机的尾部，而且还可以用俯视来观看整个机身。

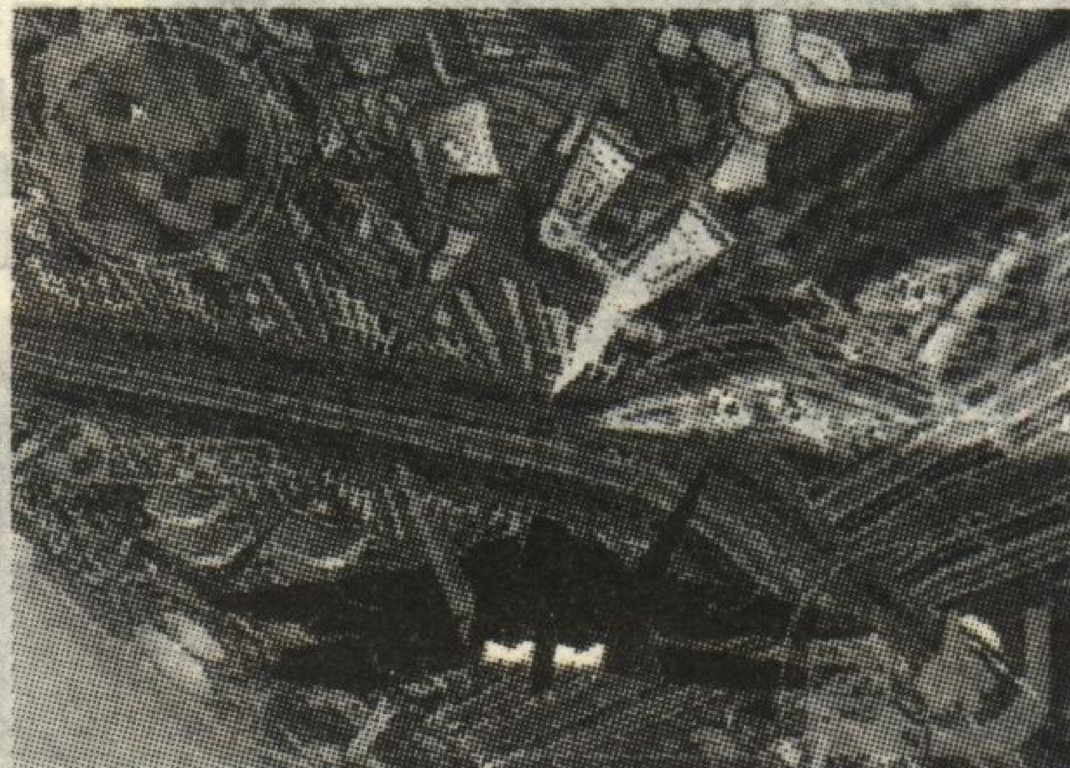


←飞机的尾翼上会出现表示部队标志的图案。

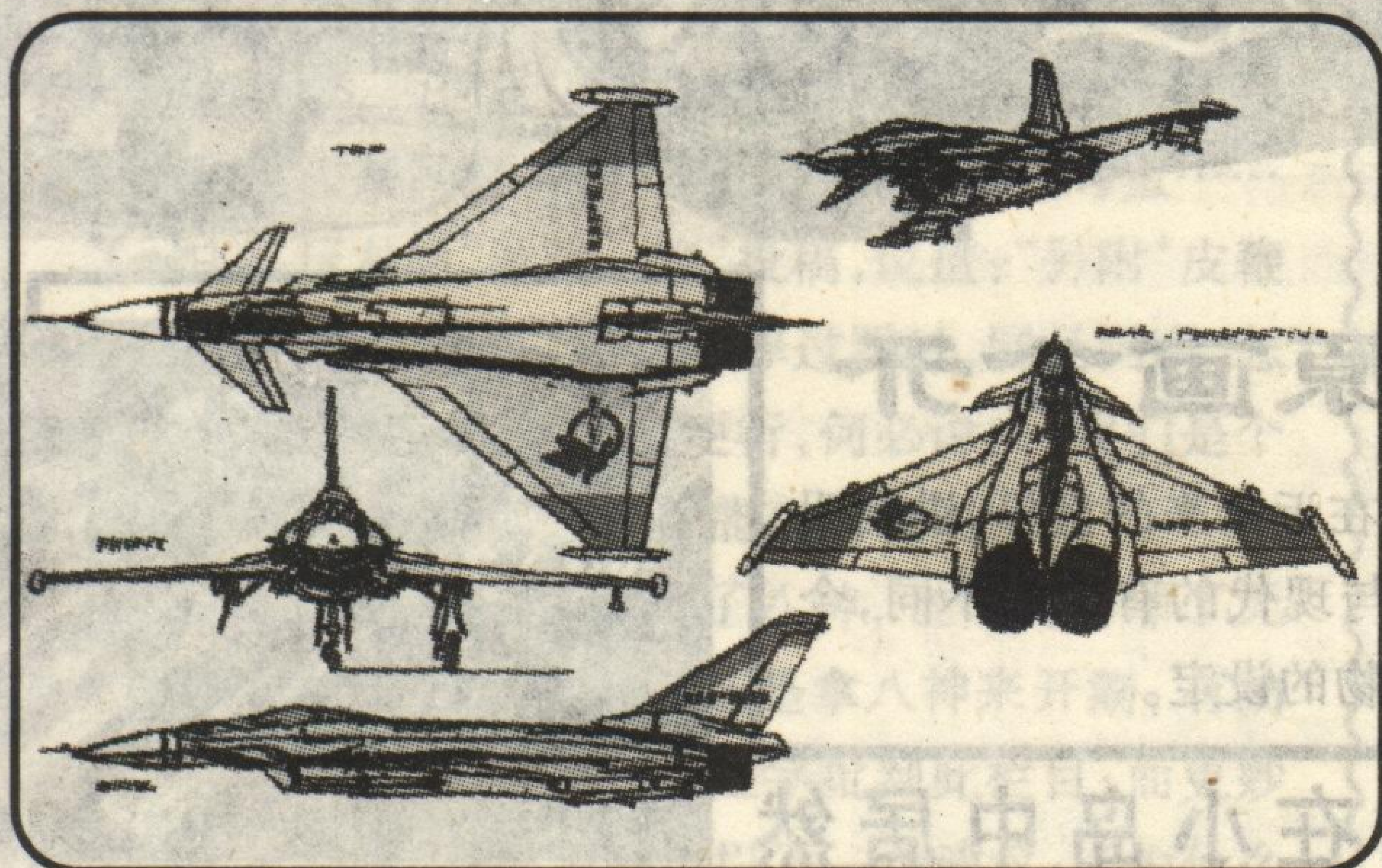
你能在空中作出华丽的动作吗？



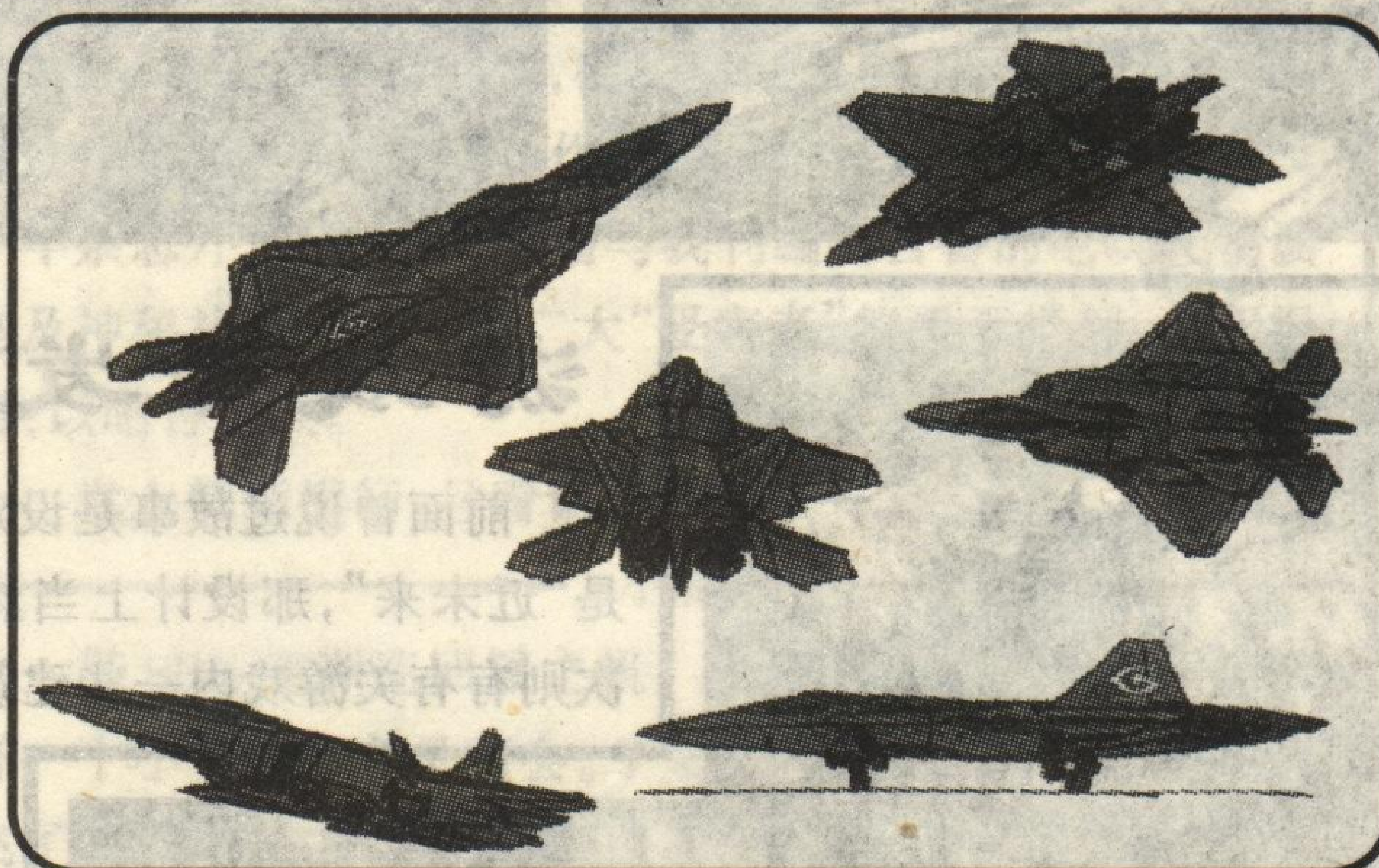
←玩者要乘座最先进的战斗机与敌人作战，而敌机的性能也是十分优异的，在战斗中只要能把握住好时机就能将敌机击落。



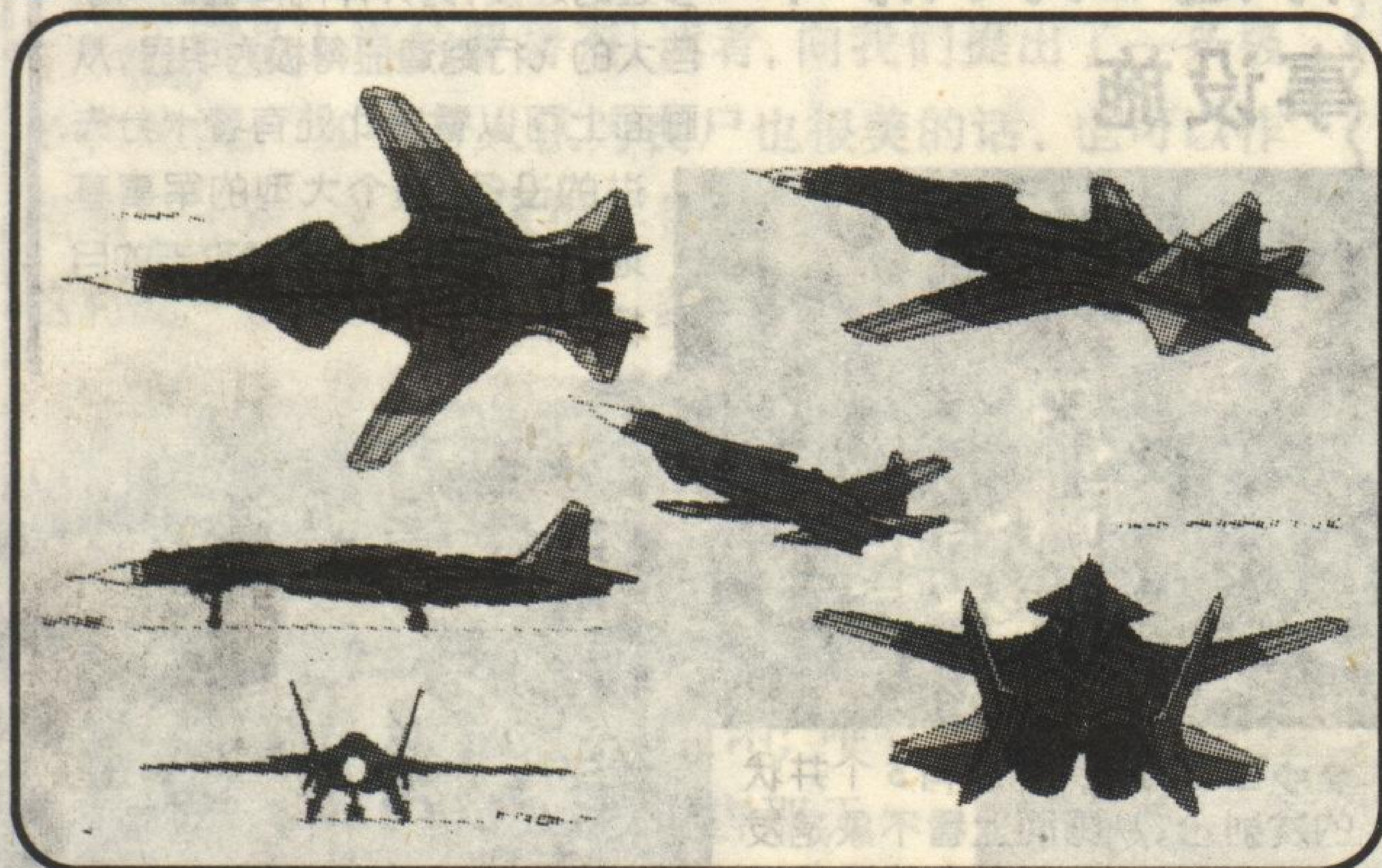
最先进的四种战斗机设定画面



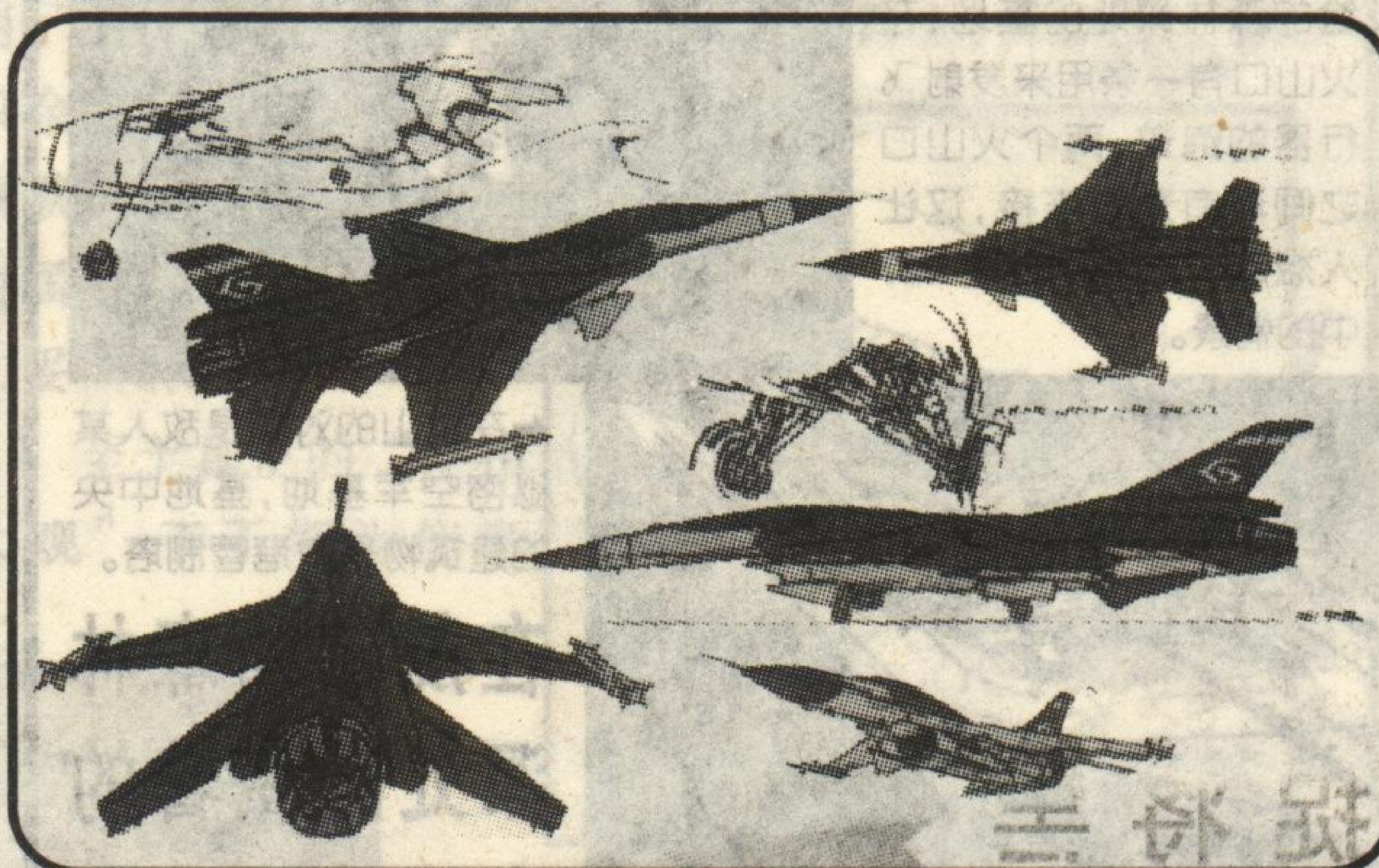
↑拥有大三角翼的机体，右侧主翼上有 UPEO 的字样，而左翼上描绘的则是飞机所属组织的标志。



↑上图描绘的则是玩者最开始可以操纵的次世代战术型战斗机，从形体上看与美国的 F－22 十分相似。



↑主翼的方向向前伸展的机体，除了知道它是某国正在开发的某飞机的原形以外，其它资料一切不明。



↑以美国 F－16 战斗机为蓝本的改良型机体，在机体上改动较大的是前驾驶仓下小型平衡翼。

游戏中会有多少种战斗机出现呢?

从画面上可看到,除了保留以往《ACE COMBAT》中各种不同的视点外,版图中的景物,如:地建筑物、设施、敌战机等……,均做得十分之精细,不单是筑物,就连太阳的方向、云的景色均是做得十分真实,务求令玩者真正感受到驾着战斗机那种即紧张又觉得无战事的天空是多么美的感觉。





←↓从飞机上向下看去会发现有一个圆型建筑,在它的周围还有厂房类的设施,难道它会是某种工业基地吗?





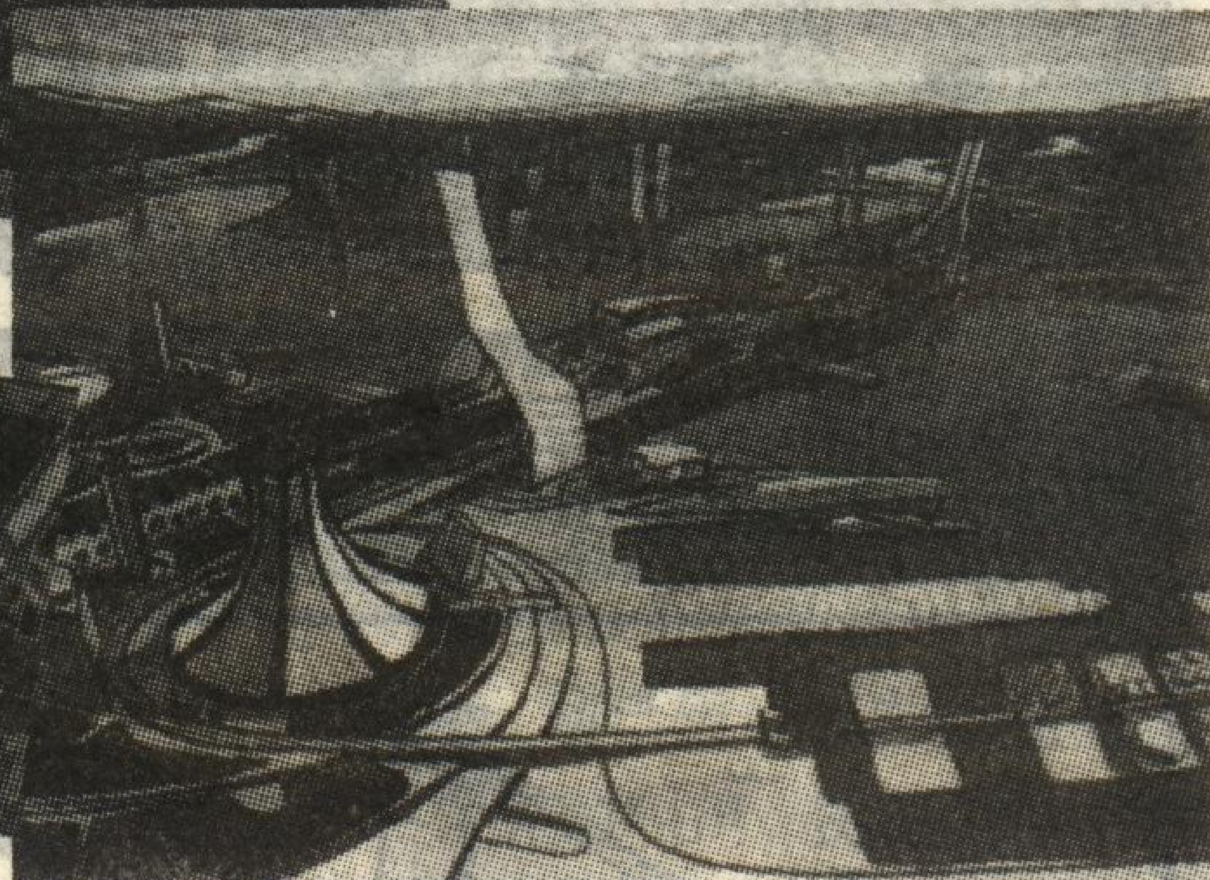
←↓在画面上有两个很高的建筑,它们分别矗立在桥的两端,在它们之间隐约可以看到象是作战中心的建筑物。

充满了未来气息的画面







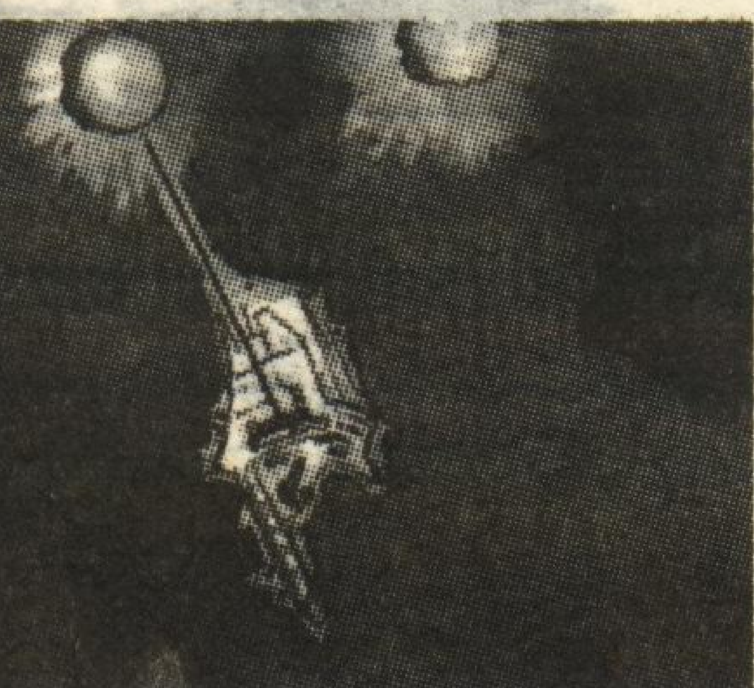


游戏开发原画公开

前面曾说过故事是设定在近未来的世界,讲到明是"近未来",那设计上当然与现代的有少许不同,今次则有有关游戏内一些建筑物的设定。



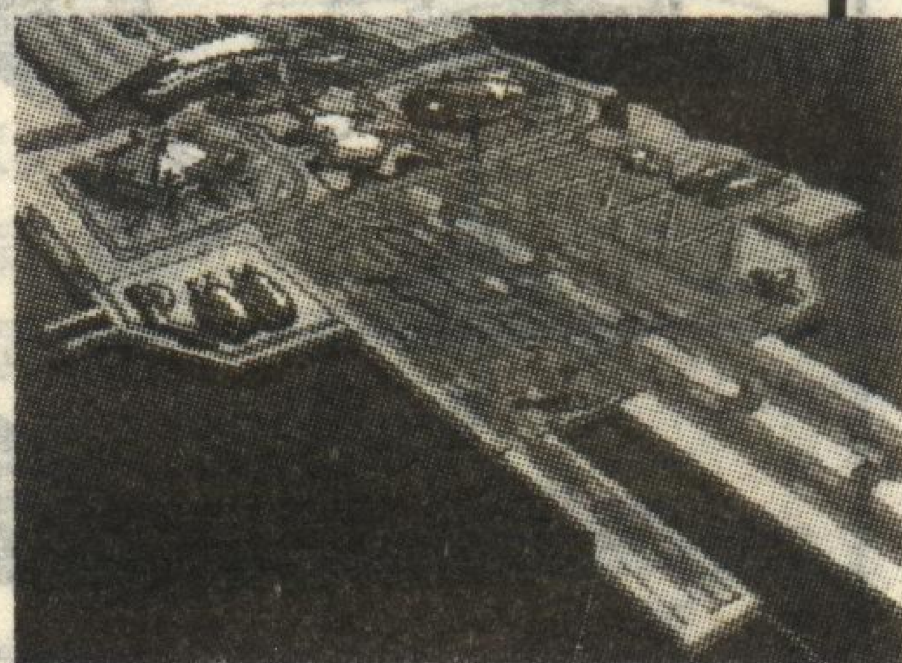
↑→以两种不同的视点描绘的森林深处的基地,在火山口有一条用来发射飞行器的跑道,两个火山口之间还有通道连接,这让人想起了著名间谍片007中的情景。



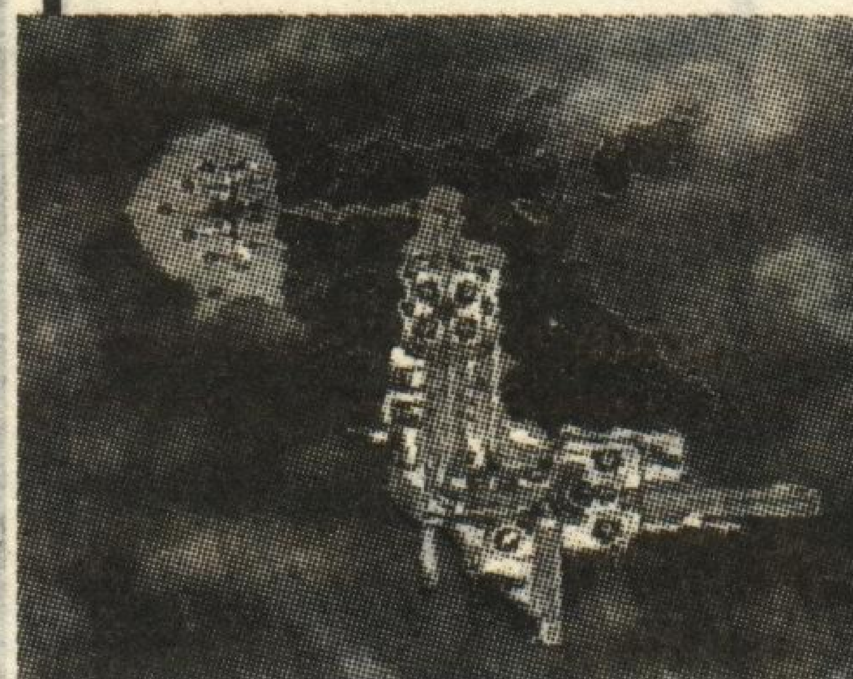
←在火山的对面是敌人某秘密空军基地,基地中央的建筑物是空港管制塔。

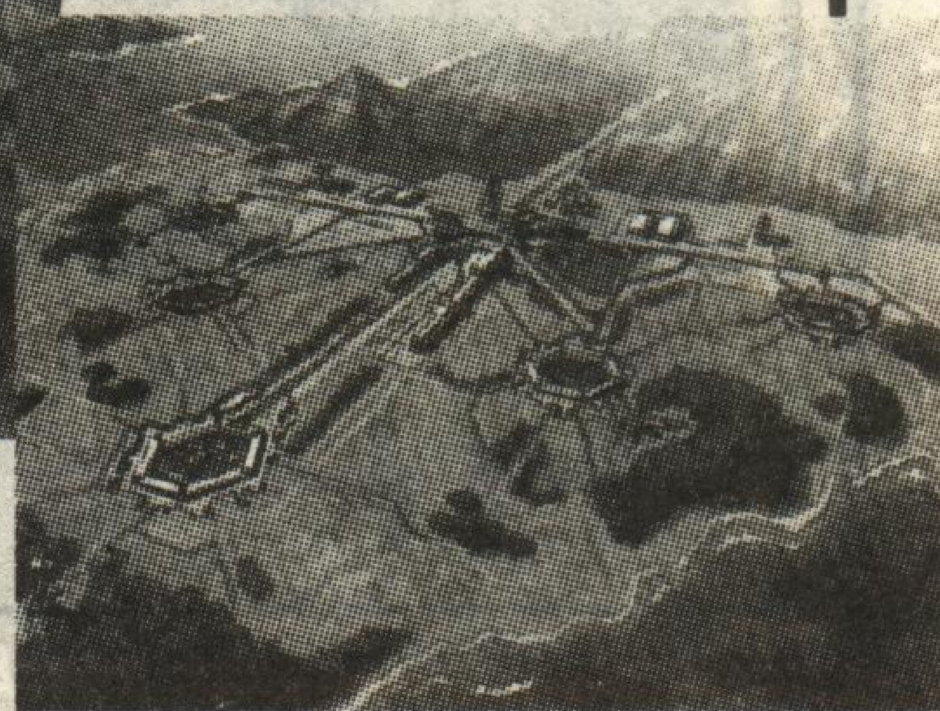
在茂密的森林深处隐藏着的空军基地

在小岛中居然有这么大的军事设施



↑在岛上的基地中可以发现有许多道路连接,另外伸向海面的两条巨大的飞行跑道显得极为明显,从画面上可以看出此处有着十分先进的设备,是个大型的军事基地,这难道也是我们要攻击的目标吗?





↑→在小岛的另一侧有5个井状的发射台,从画面上看不象是发射飞机用的,难道说在这里可以发射大型飞弹吗?

GALERIANS

ガレリアンズ

GALERIANS



责编/E・T

厂商：ASCII
类型：ACT
媒体：CD－ROM
发售日：1999年3月予定

用超能力打倒敌人、超能力动作游戏登场

在近未来，人们使用某种药物来引发自体内的超能力。但是这种药对人身体是有害的，少量使用会逐渐侵蚀人的身体，大量使用会使人的精神崩坏，游戏的主人公利昂能够拯救人类的未来吗？

游戏的舞台是被失控的电脑多罗西支配的米克兰杰罗城，由于主人公利昂有抑止主电脑失控的能力，因此被囚禁在城市的某医院中，某日一位使用超能力感应器的少女莉丽亚在不断地呼唤着他，受到她的呼唤利昂准备利用超能力脱离医院的囚禁。

玩者要利用利昂的超能力将阻拦的敌人一一打倒，以便能够破坏主电脑多罗西。



利昂

除了自己的名字以外失去了全部的记忆，现在在医院接受特殊药物注射，但却让他引发了体内的数种超能力。

男女主角都具有人们不可理解的特殊能力，他们二人的相遇会给人类的未来带来一线生机吗？



莉丽亚

体内带有可以破坏多罗西主电脑的病毒程序，是本作的女主角，她具有远距离精神呼唤的能力。

利昂与莉丽亚的任务是将多罗西破坏



修达那博士



艾鲁莎



巴斯卡雷博士

新人类——GALERIANS!？

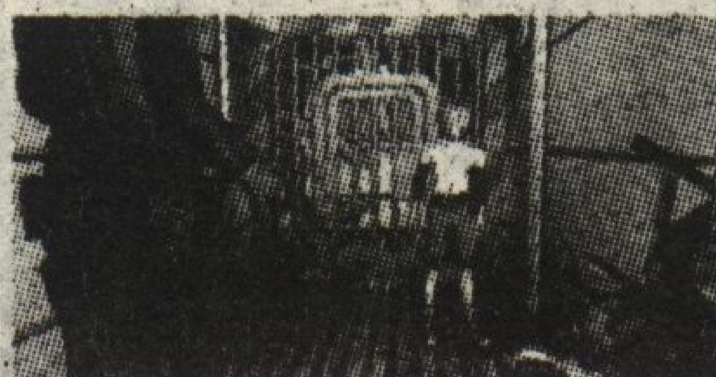
两位天才的研究者修达那博士与巴斯卡雷博士共同开发了次世代电脑多罗西，但是由于电脑才过于智能化，因此便有了自我意识(T2?)，它对比自己低劣的人类十分不满，感到电脑中存在危机的两位博士告诉电脑，只有神才是创造主，但是多罗西却认为它自己就是创造主，因此控制了雷姆院长管辖的医院，并开始实行了利用遗传基因创造出"新人类"为目的"自我程式"，它终于开始行动了……



MOVIE画面大披露













利昂的超能力与3个超能人介绍

当利昂体内被注射了叫做克斯利的药物后，超能力便被引发出来，超能力使用的精神力集中的时间长短会引起攻击力的变化。另外，当得到特定的道具后便可以加长精神力槽，这样精神力积蓄时间就会变化，攻击等级也就会变得更高。

与主人公利昂一样，本游戏中还会出现一些有超能力的角色，他(她)们各自都有一种不同的超能，这些人便是利昂的劲敌，由于与他(她)们战斗是不可避免的，因此要先掌握他(她)攻击的方式与特点。

NALCON



连射可能的冲击波

可以将对手击飞的冲击波，如果将使用者的精神力提高其等级，那么他的危力就会有明显的变化。

特征

NALCON 单发危力很弱，但是可以进行连发攻击。

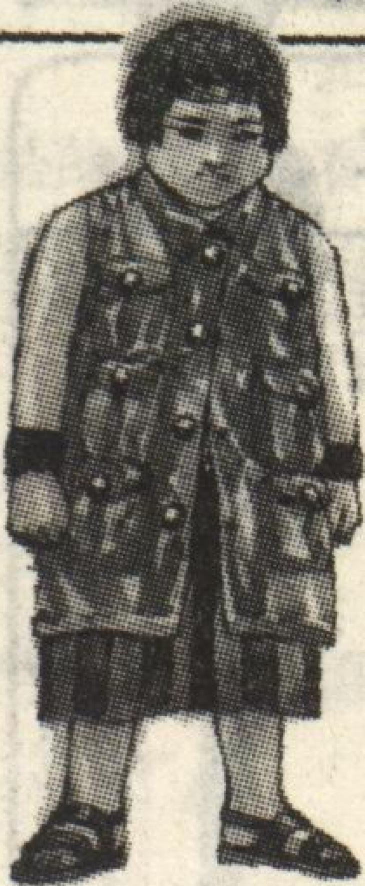
伯德曼



长身、长发是伯德曼(鸟人)的特征，他具有穿越时空、瞬间移动的超能力，性格极为好战，由于过度的使用精神药物使他经常有头痛的症状。

瞬间移动的超能力

雷因哈特

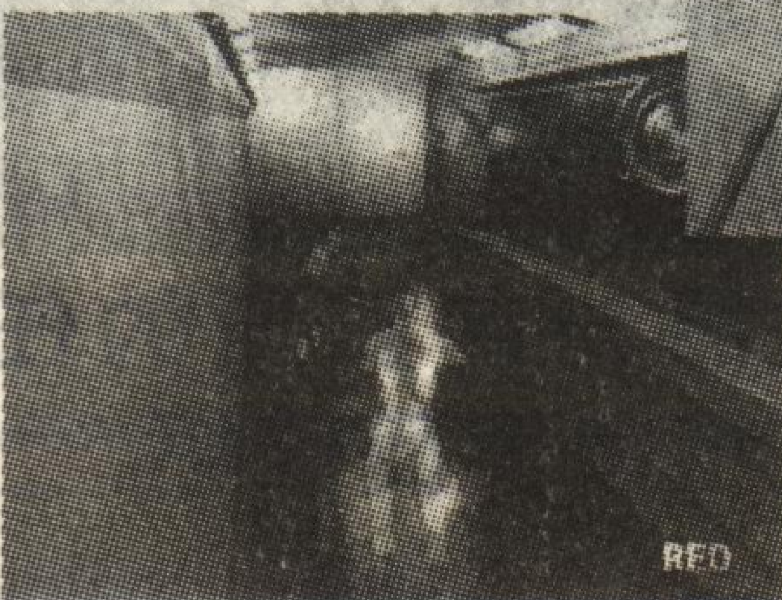


此人的身体很小，年龄有15岁，但看上去有很幼稚的感觉，他可以利用超能力制造幻影麻痹敌人，由于过量的注入药物使他对注射有恐惧感。

サイコ・イリュージョン的超能力

RED

将 **RED** 注射到体内可以将事物的分子等级进行振动分解，如果长时间的振动会导致热量的产生，这样可以在敌体内产生火焰。



将敌人沐浴在火焰中

特征

由于要在敌体内进行注射，所以动作会很慢，但火焰的威力确实是很强的。

MAGGY

在以攻击对象为中心的一定范围内会产生反重力场，在这个重力场中是不能看到外界事物的。

特征

可以将敌人在一段时间内停止行动，是比较好用的超能力。

PLATON

可以将人脑的思考回路以及电脑的运算回路加速的超能力，但是速度过快会使回路发生故障。

特征

过多的使用精神药物以达到使敌人遭受最高等级伤害的效果。

MELATROPIN

可以直接读取电脑以及不同事物上残留的信息，是利昂所持有的超能力，注射药物便可发动。

特征

此种能力通常用在探索隐密通路以及破解陷井设置的情况中。



将物体上残留的信息直接读出

琳达



她具有很强的念动力，也是主电脑多罗西制造的最强超能人，也正因为如此使她的性格很狂傲，但从表面上看她可能还具有某种不为人知的一面。

サイコキネシス的超能力

悪魔城ドラキュラ黙示録

恶魔城默示录

N64 NEW

责编/E·T

- 厂商:KONAMI
- 类型:ACT
- 媒体:卡带
- 发售日:1999年予定

邪恶之神、德考拉伯爵复活……

在各个机种上都曾登场的ACT名作"恶魔城"系列游戏的最新作即将在N64上出现,名为"恶魔城默示录"。

本次的主人公有两位,他们会使用不同的武器进行对德考拉的讨伐之战。如果选择不同的主人公则在冒险途中会遇到的故事也有变化,使游戏的可玩性增加。因为名为"默示录",所以游戏中带有很强的神秘气氛。在未知的古堡中,与突然出现的各种巨大敌人战斗,相信这种刺激感能让恶魔城迷们得到满足了。恶魔猎人们,为了打倒德考拉,出发吧!



↑由于使用了3D画面,所以游戏的临场感增强了,恐怖气氛也有提高。



↑在途中遇上烛台时不要忘记将其击碎,这样可以获得道具。



↑恶魔城中到处都有意想不到的机关和突然出现的怪物。





回复道具很重要!



↑这是自称"最强恶魔猎手"的チャーリー・ビンセント,但不是友方。



↑恶魔城中竟也有流浪的商人,也是唯一可以花钱的地方。





↑这个村人与恶魔城中饲养蝙蝠的魔女有关。

沉睡了100年的邪恶之神苏醒

19世纪中期,在TRANSYLVANIA的WARAKIA地方(即现在东欧的罗马尼亚附近),流传数个吸血鬼的传说,当大地被漆黑的天空掩盖时,蝙蝠、狼和雾等东西的行动出现异样,这代表了恶魔城的城主德考拉伯爵复活。当然在这个世界亦有吸血鬼猎人存在,流有BERUMONDO家族血统的拉哈鲁特(ラインハルト)以及专门封印邪恶使者及魔导一族的嘉莉(キャリー),决意负起重大的责任,将德考拉伯爵封印起来。

人类与恶魔之战







最终目的是打倒德考拉伯爵 残酷的旅程即将展开

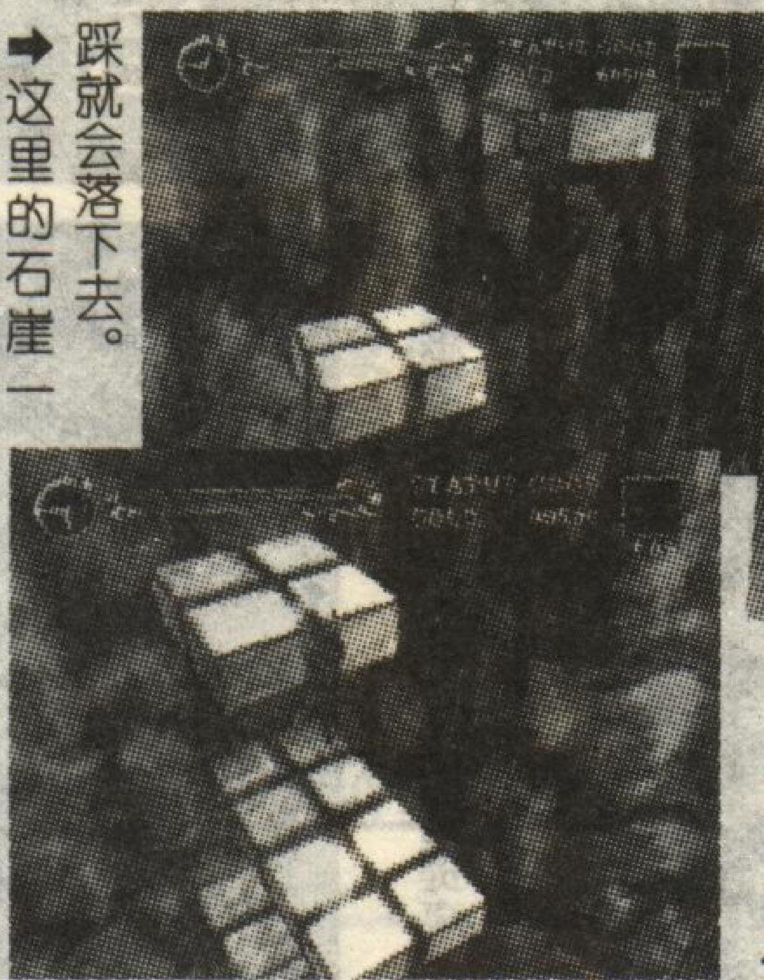
虽然最终的BOSS会是德考拉伯爵，问题是在于能否通过所有难关。在到德考拉伯爵的房间前，必定有不少障碍，在恶魔城内除了有无数的机关及陷井外，还有数之不尽房间，在这些房间中有可能会留下解开谜题的线索。

象以往的设计一样，恶魔城中有些石壁是可以打碎的，它们有的用普通武器即可击碎，有的必须使用特定的副武器，在它们后面大都藏着些对主人公的冒险有益处的道具。如果拿到它们，主人公那冒险的旅程也会变得比较轻松一些了。

恶魔城系统介绍及攻略提示

各类机关

恶魔城的各个房间及过道中，不仅有各式各样的魔鬼在游逸，还布满了各式的机关。比如说有些只要一踩就会掉下去的石头，还有翻板之类的设计，都会为主角的行进带来困难，要小心。



➡这里的石崖一踩就会落下去。



⬅⬆遇到悬崖时要小心，一步走错就会落到恶魔城的最低处。

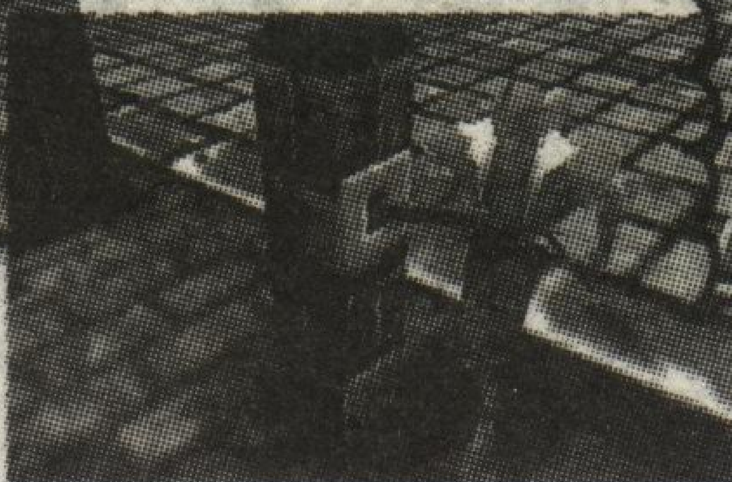


⬅在其崩坏前一瞬跳过去！桥断了，

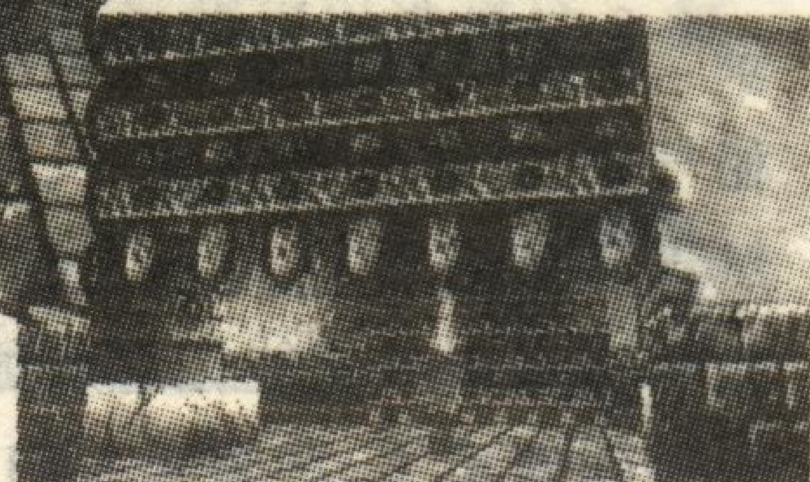
到处都有陷井机关！



⬆谜的机关发现，如果按下去就可以打开通路了。



⬇按动这个机关后，头上的建筑物会突然崩坏。



⬆新的道路出现，继续前进，开始探险吧！

解开迷题前进！

副武器介绍

在前去恶魔城的途中，会有不少魔物前来袭击，不过在墙壁上的蜡烛内，会藏有一些有用的道具及辅助武器，如十字架、斧头、圣书及回复用的道具，这些武器及道具对战斗有很大帮助，就如一些附有弱点的敌人，利用一种武器作集中攻击，就可轻易打倒它，可是要找到它们的弱点，相信这不是一件容易的事。



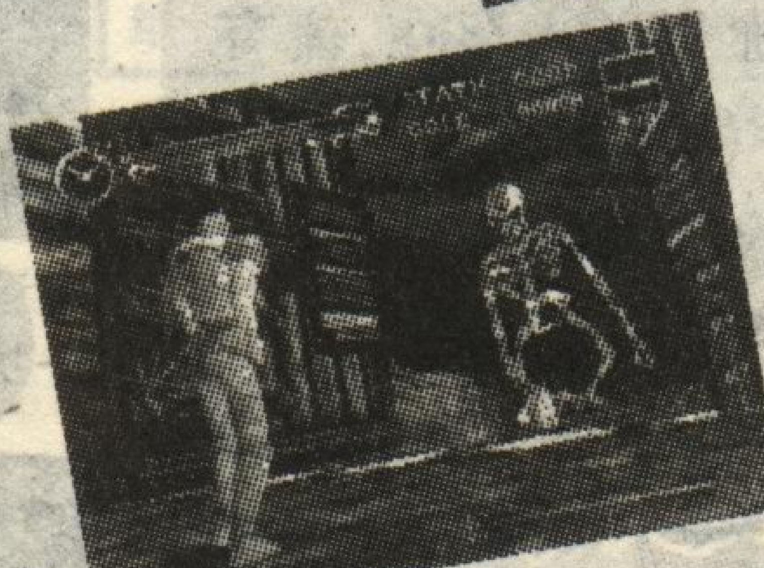
⬅⬇光之玉是爆裂性的副武器。

⬅⬇副武器圣水攻击维持时间较长，且对骷髅系敌人有特效，十分有用。

强力的远距攻击！

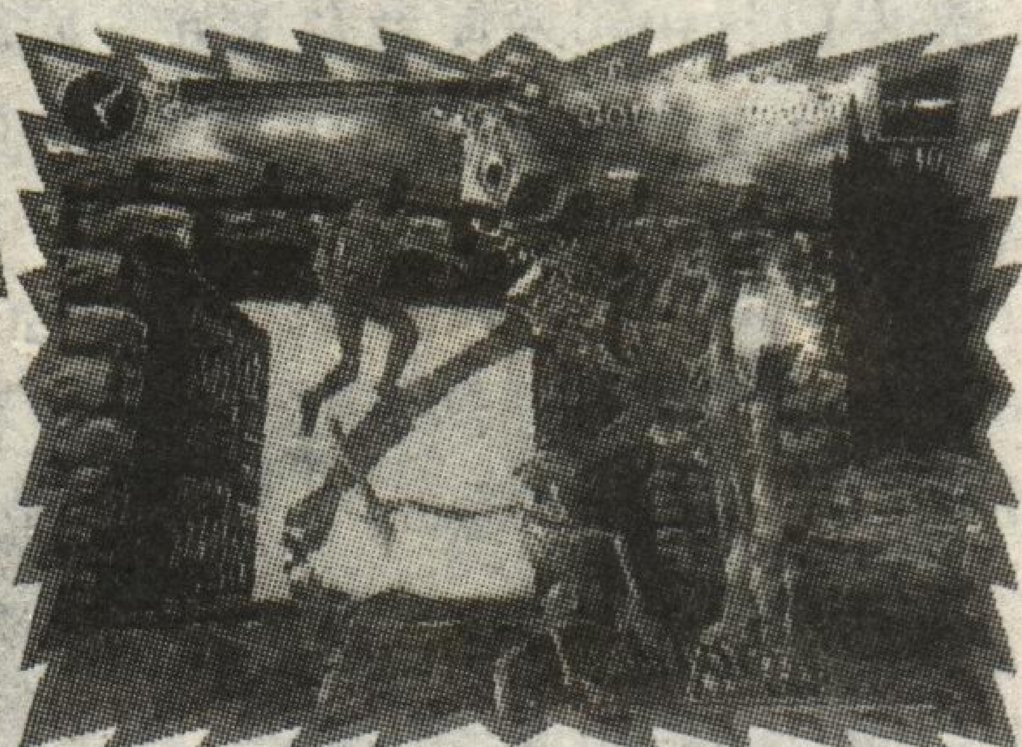
副武器大活跃！











⬅⬆在进入恶魔城之前首先要与这个守门的骷髅王进行决斗。

副武器种类繁多！

最终幻想Ⅷ

'99年2月11日发售决定!!



机种:PS
厂商:SQUARE
类型:RPG
媒体:CD-ROM×4
周边:振动手柄、PDA对应

《最终幻想Ⅷ》中的六大G.F.(召唤兽)属性及能力大公开!!



属性:圣
ABILITY:苏生、属性防御 JUNCTION、药的知识
前作的圣系 G.F.,其 ABILITY 多以回复为主,相信它的体力会比其他 G.F. 强。



属性:火
ABILITY:突击、属性防御 JUNCTION、炎魔法精制
之前为大家介绍过它的能力,本作中战胜它之后便会加入我方,还可以自定名字。



属性:冷
ABILITY:死之宣告、魔法防御+10%、冷气魔法精制
有名的冷冻系 G.F.,众多 G.F. 中体力属较低的一群。其中最注目的 ABILITY 当然是死之宣靠,但是如果有 G.F. 是死神的话,又会有什么 ABILITY 呢?



属性:水
ABILITY:回复、魔法防御+20%、辅助魔法精制
在体验版中大家应该召唤过这支 G.F. 了,因为它是掌管水的关系,它拥有回复系 ABILITY 是意料中事。另外,辅助魔法精制后的结果也是令人期待的。



属性:雷
ABILITY:魔力+10%、魔力 JUNCTION、灵魔法精制
本作雷属性的 G.F.,不再是以前的老伯**ラムウ**了(笑)。很有威势呢!它的 ABILITY 中有一种叫做"灵魔法精制",会是新属性魔法吗?



属性:不详
ABILITY:不详
暂时知道它是以道具"**ギルードのやさい**"来召唤来,不过"正版"的陆行鸟会怎样召唤呢?

完全理解G.F.

得到召唤兽强大的力量

装备 G. F.

G. F. 与人物同样是随着战斗而成长的。如果人物不(装备)JUNCTION 的话，不会增加经验值的。还有，战斗后的 AP(能力点)要加到事先计算好的能力上。可以学会要学的能力。

注意

在队伍中有人正在 JUNCTION 之中的时候，别人不可以装备同样的 G. F.，要好好记住。



有效的利用抽取的魔法

在"Ⅷ"的世界中，魔法是从敌方抽取得到的。抽取的魔法虽可以象原来那样用于攻击或回复，还可活用利用 JUNCTION 能力提升人物自身的能力。考虑提升基础能力，后一个魔法的利用方法是相当重要的的。因为尽可能多的抽取魔法，可以对应不同的状况。还有可以抽取魔法也是因为 G. F. 具有抽取的能力。



战斗使用

在战斗中呼出 G. F.，直到进行各种攻击的间隔，会代替人物接受攻击。HP 没有了的 G. F. 不能回复也呼不出来，要注意。



人物的强化 1

首先把抽取的魔法 JUNCTION，付加攻击和防御的魔法属性，可以使人物强化。可以 JUNCTION 的魔法数，玩者可任意设定(最多为 100)，对应魔法的数量的效果也有变化。基本上 JUNCTION 可以任意解除。

考虑强化例子

单纯举个具体的例子，把 Fire JUNCTION 上属性攻击时，可因炎属性而进行攻击。对于冷气属性的怪兽是个给之更大杀伤的方法。同样的冰结对于炎系的怪兽，雷击对于水系怪兽可轻松战胜。

人物强化 2

敌人中有进行睡眠、毒、混乱等攻击的怪兽。特别是石化和即死等极为危险。因此要在状态防御中进行 JUNCTION。如果使用 100 个，可 100% 防住有效度很高。还有，如 set 在攻击方面，可进行让状态异常的攻击。

人物强化 3

还有作为强化人物的方法就是让参数本身提高。除攻击力与防御力外，速度、回避率、命中率等也可以进行魔法的 JUNCTION。

总之如想提高角色的属性防御能力就要将数值强化至 100%

六种 ABILITY

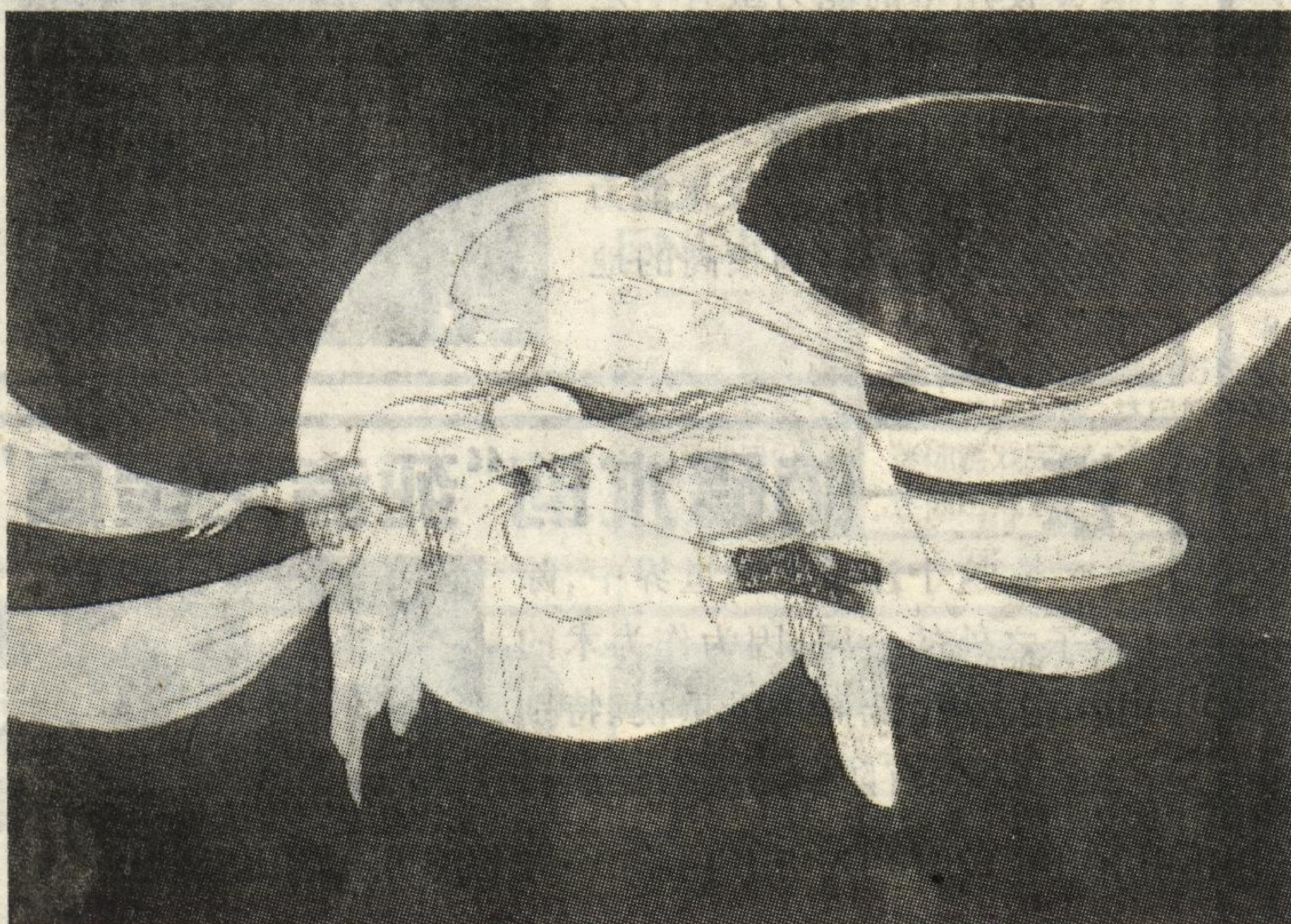
ABILITY	说明
JUNCTION ABILITY	对角色进行魔法 JUNCTION 可以增加其特性。
COMMAND ABILITY	魔法与抽取等指令只有在战斗中才可以使用。
CHARACTER ABILITY	增加角色的反击以及守护等特殊能力。
PARTY ABILITY	在此处进行 JUNCTION 便可以使队伍的全体能力提高。
G. F. ABILITY	强化 G. F. 的自身能力使 HP 与攻击力得到提高。
MENU ABILITY	在菜单画面上执行，也可以对角色进行各种不同的设置。

由天野喜孝绘制的FFⅧ插画









Yoshitaka Amano

天野喜孝的作品将再次打动你的心!





当每次发表"FF"系列的新作时,天野喜孝的插画集便成为当时的话题,自从天野喜孝担当了"FF"的系列插画的绘制以来,他的作品以其独特的风格画面上的人物传神的表情迎得了许多读者的心。本次天野先生再次为《最终幻想Ⅷ》担当插画家,上两幅图是今年10月在东京举办的展示会中的永久保存版。

左边的两幅图是天野喜孝先生为电影(也可能是动画)《一千零一夜》制作的人物插画,现在除插图外影片的一切内容还要等到明年春季才能公开。





1999年2月11日FFⅧ降临

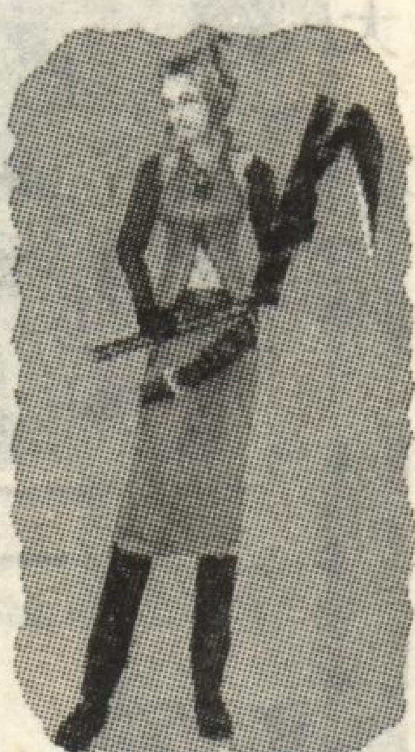
到结稿时离发售日还有不到三个月的时间了,除去测试以及压制光盘的时间外游戏的开发度相信以超过80%以上,请FF迷们耐心等待吧!

新角色出现

斯科尔的指导教官——姬斯迪丝



SeeD的超级特工,现年18岁。姬斯迪丝10岁进入GARDEN学校,15岁成为





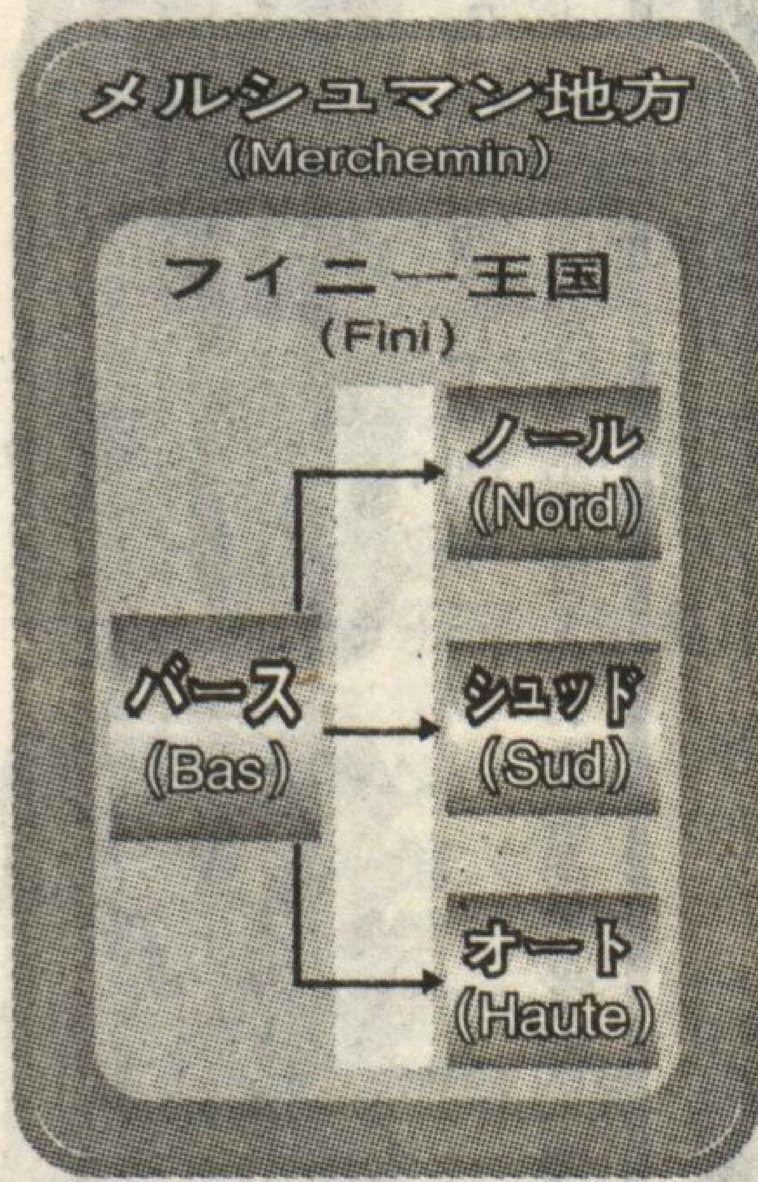


SAGA FRONTIER 2 世界的常识

本作的舞台是称为"东大陆"的异世界之大陆，这个世界最为注重类似魔法的"术"，而且受独特的世界观所支配。为了了解"SAGA 2"的世界观，首先说明这个世界最重要的因素"术"的概念，以及与之相关的诸事件。

ギュスターヴ的祖国フィニー

主人公ギュスターヴ是フィニー国的王子。フィニー是在东大陆内的メルシュマル地区兴盛的4候国之一，是作为バース候国之长的ギュターヴ8世兴起的王国。ギュスターヴ的父亲是ギュスターヴ12世，正成功的合并四候国使フィニー成为一个大国。



术——ギュスターヴ为什么必须离开

"术"这个词用于形容操纵存于物体上的アニマ(Anima)之力的技术的总称。アニマ是以生物为首的石或火、水以及光等，存在于世上的一切中，为了把其力量引出而使用术，人们把它们做为道具而使用。





使用术的能力虽有一定差距，但几乎这个世界上的人类都具有，没有的极少数人则受到冷遇和迫害。相反术能力优秀的人可以得到很高的地位。

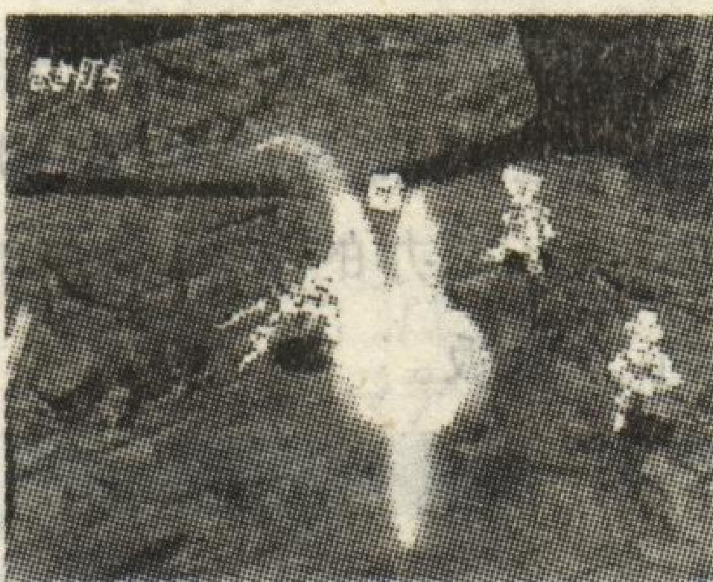
在这个世界中普通的住人其术力普遍较低，而能够在战斗中发挥威力通常都是术力较高的人，这些高位术士的身份都是贵族或王族。而主角因为其天生术力较低，因此被王国认为是他们的耻辱。这也是主角被王国放逐的原因，也正因为如此使得本故事拉开了序幕。

铁——防碍术的"死者之金属"

在这个注重术的世界中，除金子之外的金属，因为作为术的道具的价植低而不受重视。特别是铁，不但有防碍术的力量而且有与死人合葬的风格，多数人都忌讳而讨厌它。道具类包括武器，几乎全是木制和石制的，让术寄存于其上来使用是较常见的。



↑普通人在战斗中多以金属制品的武器为主，而身份高的人是不会使用除金以外的金属的。



主角 Gustav 的特性

最初还不能使用术，可以使用铁制的武器及防具，其攻击力以及耐久力很高，这可以使他成为优秀的战士。



让我们来看看本作的"世界"与"系统"吧！



本作的世界观与前作完全不同，是一个以十分正统的幻想世界为舞台，游戏中登场的人物以及连携技的变迁等新系统逐渐呈现在大家面前。

SAGA FRONTIER 2

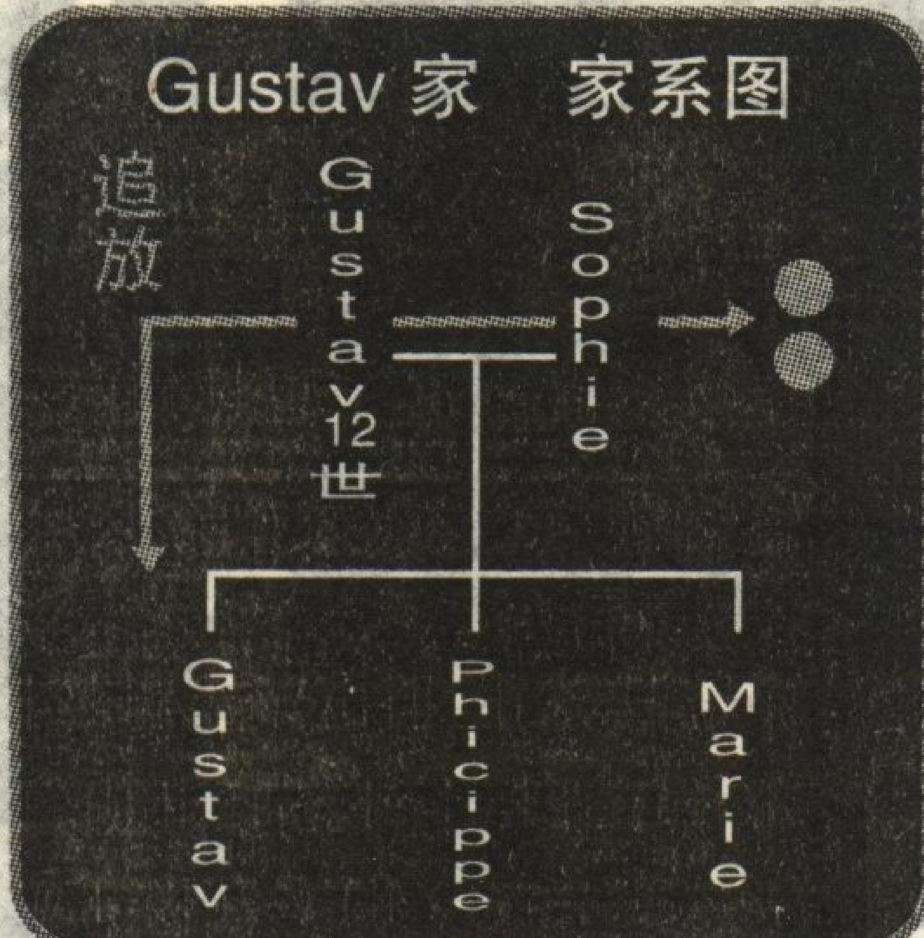
- SQUARE ■RPG
- 1999 年春发售予定
- CD－ROM(枚数未定)
- PDA 对应(?)

PS

主角 Gustav 的家族

以下是 Gustav 王族的主要成员，他们与主角有着很深的血缘关系。





父 ギュスターヴ 12 世 Gustav Ⅻ
【1195 – 1245】



在游戏开始时的フィニー王是ギュスターヴ的父亲，一个优秀的政治家和军人。1218 年把 4 候国之一ノール候国的王族ソフィー迎为王后而得到统治ノール候国的权力。用此使用不断扩大的军力和优秀的外交手段而合并了另两个国，使フィニー王国一下子成了个大国。之后以再建曾存在过的大帝国为目标，仍不断扩张势力。把ギュスターヴ赶出国的也是他。



母 ソフィー Sophie
【1200 – 1239】





ノール候的女儿，1218 年父亲战死。之后在为了保住领地的ノール领主们的努力下，嫁往同盟国フィニー王国。与ギュスターヴ 12 世间有ギュスターヴ、フイリップ、マリー三个孩子，为了抗议放逐ギュスターヴ而离开王宫。是个在温柔下有着坚强意志的女性，给ギュスターヴ的人格形成以很大影响。

主角的旅行多少受了她的影响，难道真会改变主角的一生吗？

妹 マリー Marie
【1227 ~ 】





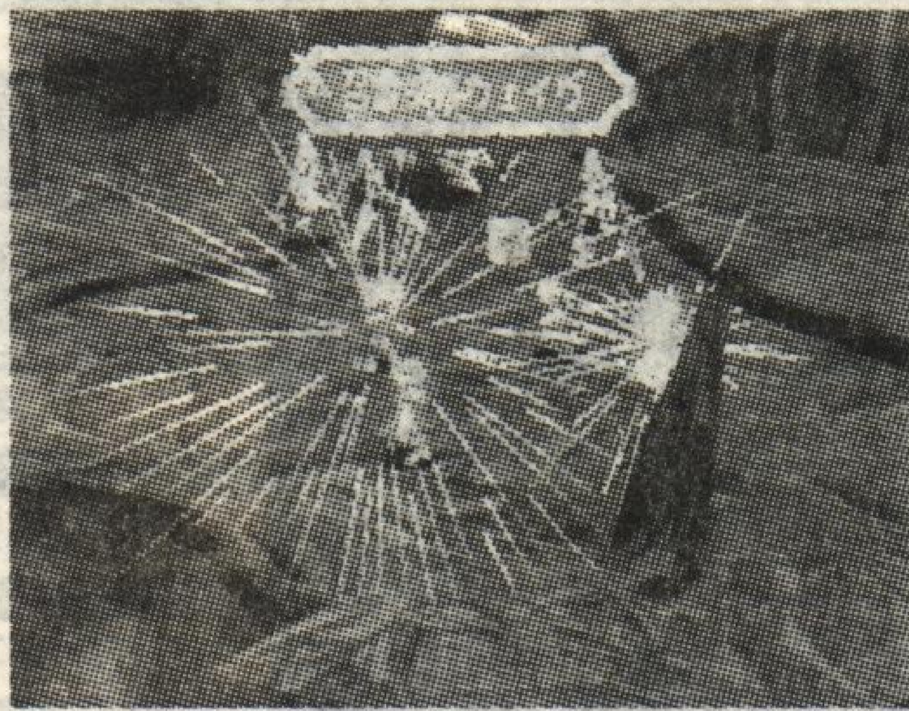
ギュスターヴ 12 世和ソフィー间生的女儿，生下后不久哥哥就被放逐，接着母亲又出走了，因此并不知道他们。与ギュスターヴ是初次见面般的遇到一起，而此时两个人间好象萌生了特殊的感情。

还有，她的哥哥、ギュスターヴ的弟弟フィリップ的情报到现在还没有消息，难道他与主角的旅行有什么关系吗？

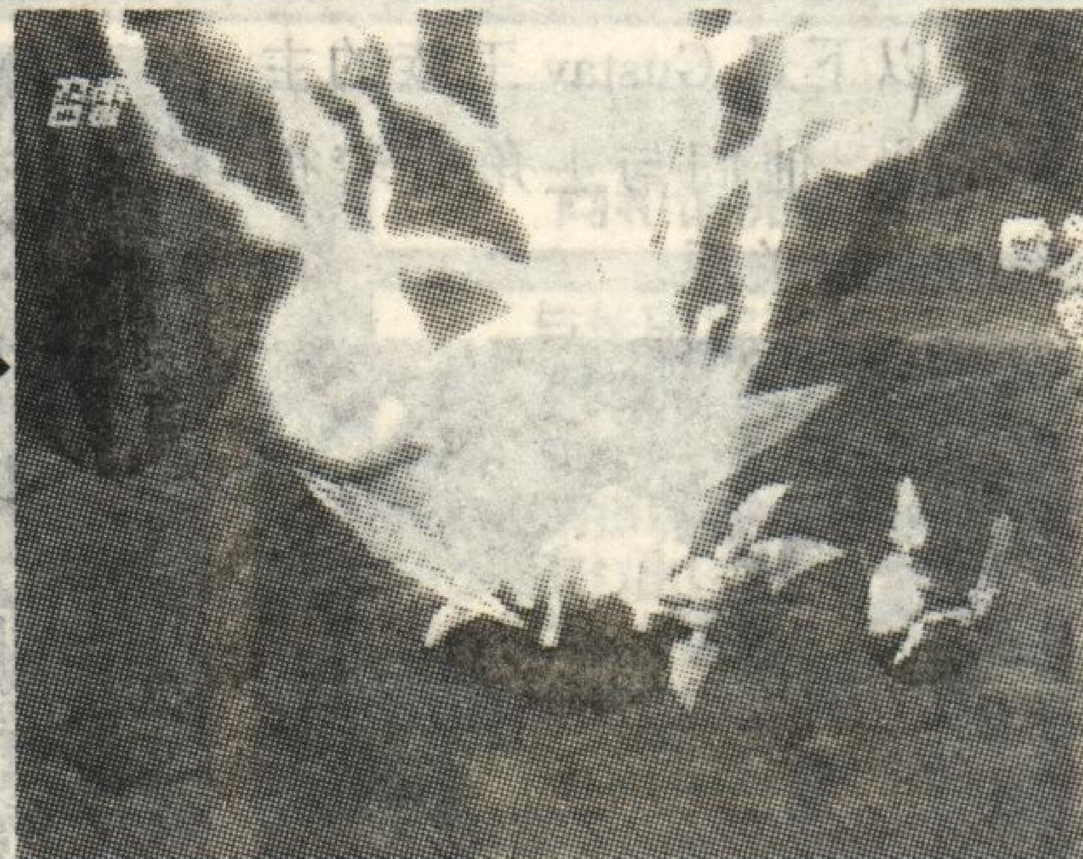
比前作更为丰富的连携技

(1) 连携技是什么?

在前作中起用了暂新的系统,这就是连携技。当满足一定条件后,两个以上的角色发动的技和术会合而为一,连携技的攻击力比普通技要高出许多,通常是与强大敌人作战时的重要法宝。在发动连携技后画面通常带有强烈的闪光以及华丽的动作,具有很强的爽快感,这便是连携技最大的魅力。本次就将“2”中的连携技系统介绍给大家。



↑连携技发动后,原来各技法的名称以缩短的形式组合在一起以表示此连携技的名称。







连携的特征 = 威力上升

将可以连携的技与术以单发的形式攻击所造成的伤害<连携技所造成的伤害

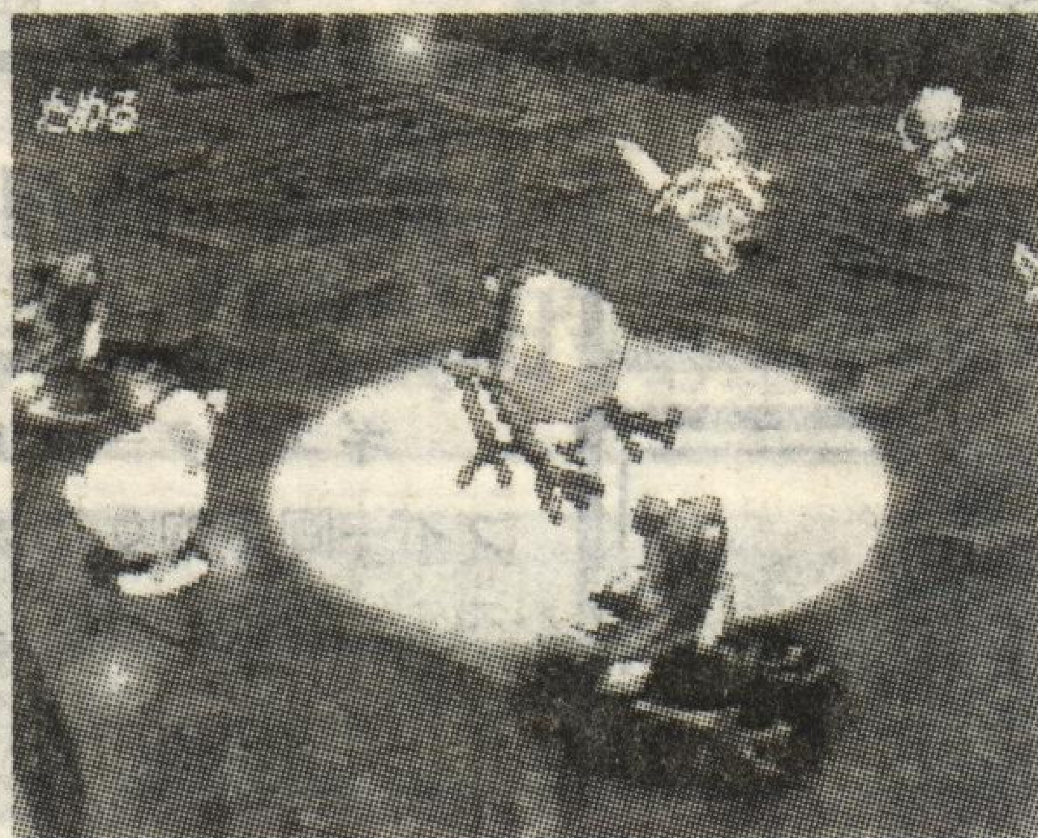
(ex:召雷 + メガボルト + ソニックウエイブ<召雷メガソニック)

(2) 新加入的系统——“敌方连携技”

在本作中加入了新的连携技系统,这就是敌方发动连携技,此系统在 SFC 版的“SAGA 3”中出现过,但是与本作中的连携技稍微有些差别。由前作的连携系统所进化过来,再加以强化,便形成今集的新连携系统,而新系统最明显的改变,是玩者除了可以和同伴组合连携攻击外,敌人也可以组合各式各样的连携攻击。另外,在今集中最吸引人的新系统是敌方可以使出十分强力的连携技。所以与上集相比起来,今集的战斗系统就显得更为多姿多采,令人期待非常。

由于敌方连携技的登场使得战斗中的紧张感与战略性有了大幅度的提升,在战斗中你不但要制造出新的连携技攻击敌人,而且还要防备敌人发运连携技的可能性,虽然这加大了战斗的难度,但它却把此系列的战斗系统提升到一个前所未有的高度。







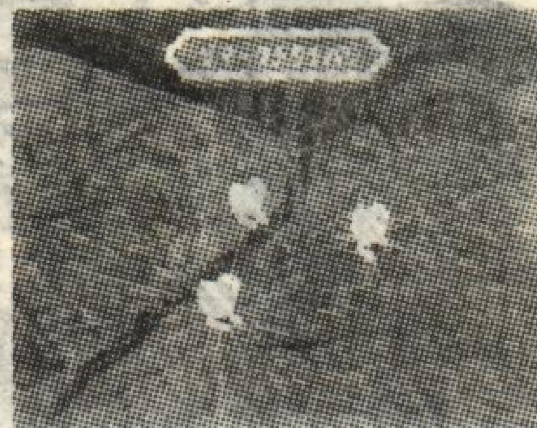
另一要点是——

此连携攻击,绝对是游戏中最大杀伤力的一招,因为当玩者和敌人一同使出连携攻击时,如果玩者能够反弹过去的话,便会把两招连携攻击的力量加起来,到时的威力会大得可怕。

ex)我方的炎系术 —重叠→ 敌方炎系术
=加入了敌方魔力的强力炎系术

有哪些敌人有连携技

在本作中可以使用连携技的敌方角色是不定的,你除了可以看到杂兵级角色使用连携技外,还可以看到 BOSS 与杂兵使用连携技的情况。通常持有杂兵参加的连携技的攻击力较小,而有 BOSS 级角色参加的连携技通常会给我方角色造成巨大伤害,在与这种敌人战斗时防备其连携技便成了头等重要的事情。





新判明的系统情报介绍

悟得——"系统的基本"依然健在

从SFC版的"SAGA 2"中出现了技法悟得的系统，并且成为以后登场的所有SAGA作品的基本要素，在战斗中当角色认为自己处于危机时便会在头上闪过一个灯泡，这样他便有了某个新的招术，此系统可以说是整个SAGA的灵魂所在，因为其随机性很大，因此在完成了游戏后很可能还有没被悟得的招术，这样就会令玩者一遍又一遍的玩，以便能达到完美。



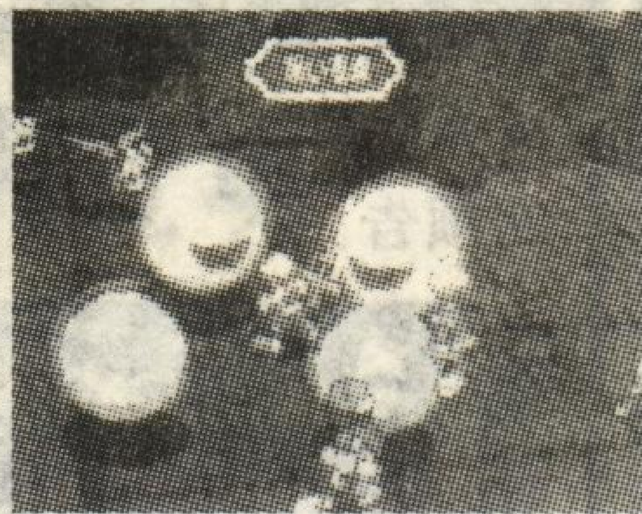


↑比起前作来本作的悟得技数量增加了许多。

敌人的特殊攻击

在战斗中我方技与术是多种多样的，而敌方的攻击方式也会随着角色的不同而逐渐变化，你会在游戏中遇到许多会状态攻击的敌人，它们的普通攻击力与防御力不是很高，但是其附加属性的状态攻击通常会给玩家带来很大的困惑。与这些敌人作战时我们最好用行动快速的招术以便在第一时间将之击倒，这样就会保证我方角色在战斗中保持状态良好。

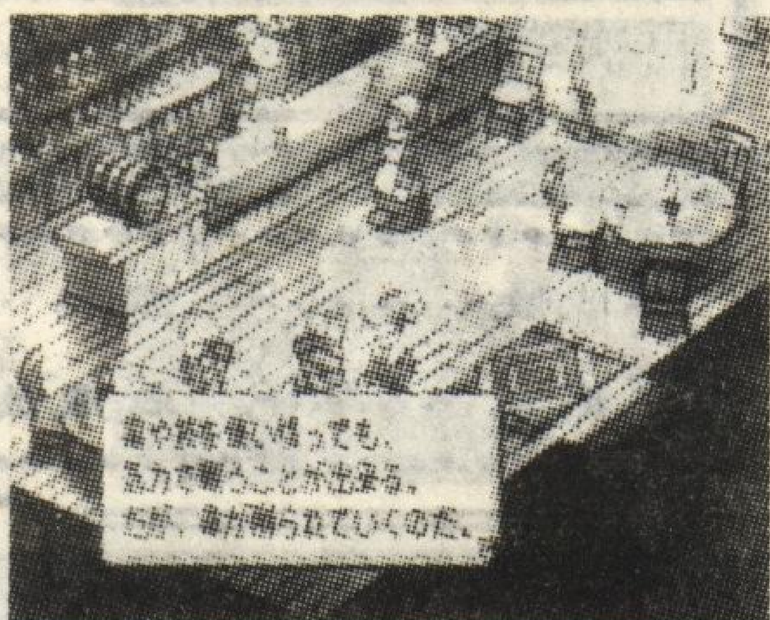




LP(Life Point)——变换可能

在本系列中只是HP为0倒下了是不会死的，但LP会减少。然而LP也为0时，人物就真的死了。

本作中有一种可以令LP值增加的方法——只要在战斗中使用消耗LP的招术进行攻击所产生的伤害点数便能转换成为自身的LP值(完成版中可能会有变更)。这样就使得在战斗中对于那些LP值较低的角色产生了一种很好的攻击方法。





仲间——"必定仲间的角色"减少

在前作中各剧情与整个的故事有着紧密联系，在登场同伴中必定成为仲间的角色有很多。但是在本作中这样的角色被大为削减了，玩者在游戏中最好将所有的剧情玩出，以便找到与剧情有关系的角色，这样便使得队伍编成上的自由度大大增加了，很可能会出现游戏进行了很长时间，但还是没有新的同伴另入的情况，因此仲间角色与事件、剧情有着很大的关系。



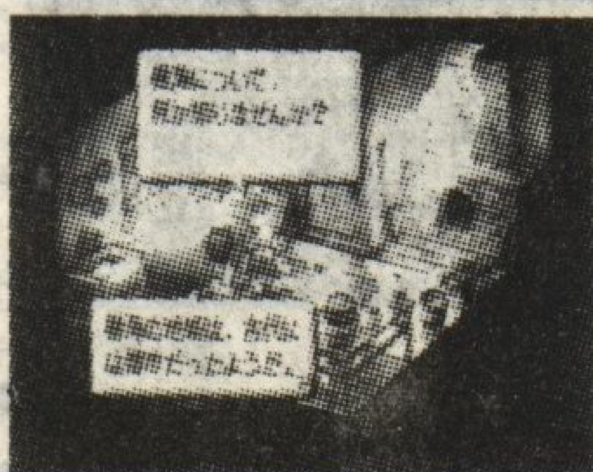


主角所经过村庄的风景

以前曾介绍过本作的游戏画面是以水彩画为主的，整个游戏被水彩风格的制图贯穿着，它给了玩者一个耳目一新的感觉。







夜之町



被放逐的主角首先来到了村庄，村民们的术能力普遍都很低下，他们被上等阶层认为是没有身份、不登大雅之堂的人。

维斯迪亚



这是主角在冒险中经过的某个渔村，在这个被称为维斯迪亚的村庄中，人们以捕鱼为生，主角会在此处找到新的同伴吗？

市场导游 **火星物语**

PS	RPG	CD－ROM	使用记忆区 1~5
	ASCII	10月22日发售	

游戏性……6	演出……9	热销程度……7
难易度……4	收藏性……7	建议购买度……7

木偶剧风格的 RPG 登场

以广井王子广播剧组制作的长篇广播剧为蓝本的火星物语有着与传统 RPG 截然不同的风格。

游戏从住在阿罗马村的主人公少年 A 准备前往首都康加利安按受命名仪式开始，全部剧情共 30 话，各篇独立成章，各章之间还有幕间预告。





各话之间会插入预告篇

“风”掌握着整个物语的关键

少年 A 从这里开始旅行

在火星是流传着七色风的传说，能够使风成为仲间的人被称之为风使。据有风使之力的少年 A 在中世、古代、未来的时空中穿越，目的是拯救火星的未来。





BATTLE



↑←利用场地中的物品来投向敌人。

迷你游戏

在冒险过程中会不时的出现某些迷你游戏，迷你游戏共有 7 个，在幕间可以再次进行。

不要小看这些迷你游戏的难度!!

↑➡图中是纵卷轴的迷你游戏，分别是3D 射击以及 3D 赛车。

市场导游 **世界杯实况足球 3—最终版**

PS	SPG	CD－ROM	使用记忆区 1~2
	KONAMI	11月12日发售	

游戏性……8	演出……9	热销程度……8
难易度……6	收藏性……8	建议购买度……9

反映了《实况胜利足球 3》最新资料的版本，登场选手由原先的 16 名增加至 22 名，选手的个人能力资料比前作多少有些改良，这样此游戏在数据精度上作了很好的调整，玩起来更具真实感。



演出中有精彩的选手在游戏

↑➡参加世界杯的成员全都会出现。

倍受注目的最终决定版

选手资料最新

新的视点追加

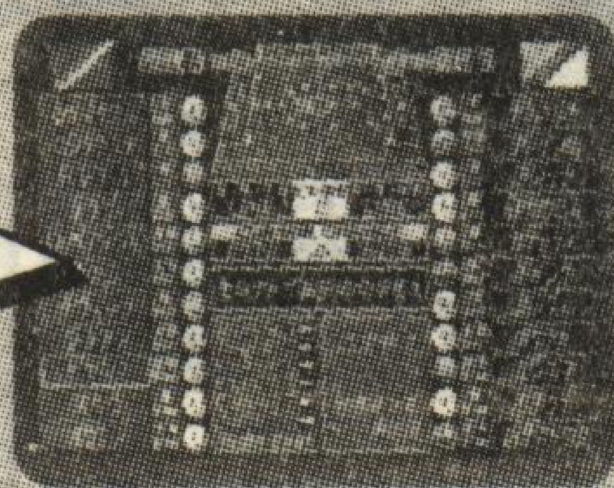
前作记录继承

细部动作变更

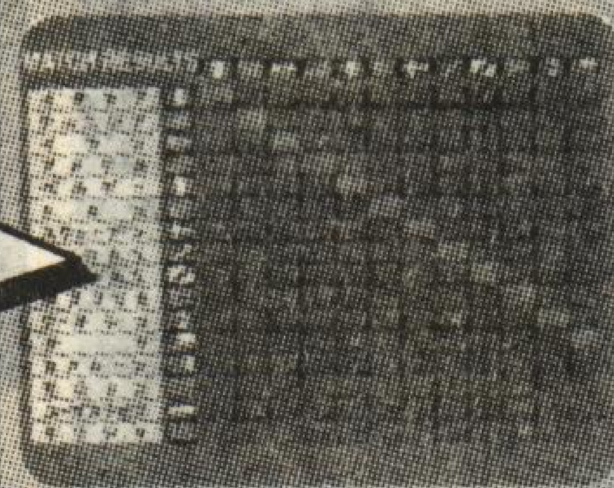
充实的玩法

游戏中共有 6 种模式供玩家选择，这样就可以在世界杯、欧洲杯等模式中尽情驰骋。

全明星赛



连盟赛



练习模式



市场导游　拉加伊亚传说

PS	对战 RPG	CD－ROM	使用记忆区 1～15
	SCEI	10 月 29 日发售	

游戏性……7	演出……7	热销程度……7
难易度……5	收藏性……7	建议购买度……7

解放被迷雾覆盖的世界

由于被正体不明的雾所覆盖，使得生活在这个世界上的人们失去了希望。主人公为了解开这个雾之迷开始了冒险，游戏中与敌人战斗要利用十字键来输入指令，并且将打倒敌人的能力吸收。

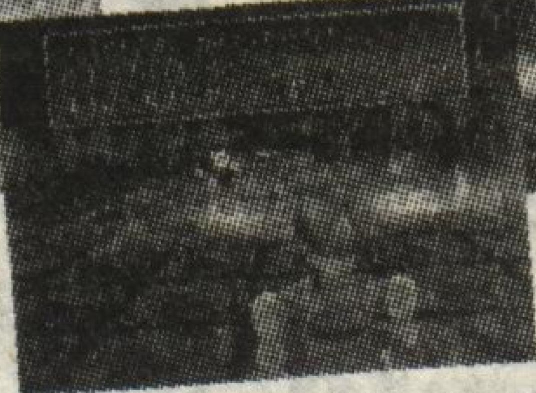


↑玩者要在雾的势力范围内将生活在痛苦中的人们解救出来。

解明雾之迷



↑利用雾来满足自己欲望的邪恶人物一定不要让他生存在世上。



↑随着故事的进行，当解开雾之迷的时候主人公的能力也便得到解放。

独特系统　指令输入

战斗中用上下左右与拳、蹴组合使出必杀技，如能正确输入特定的指令便能形成威力强大的超必杀技。

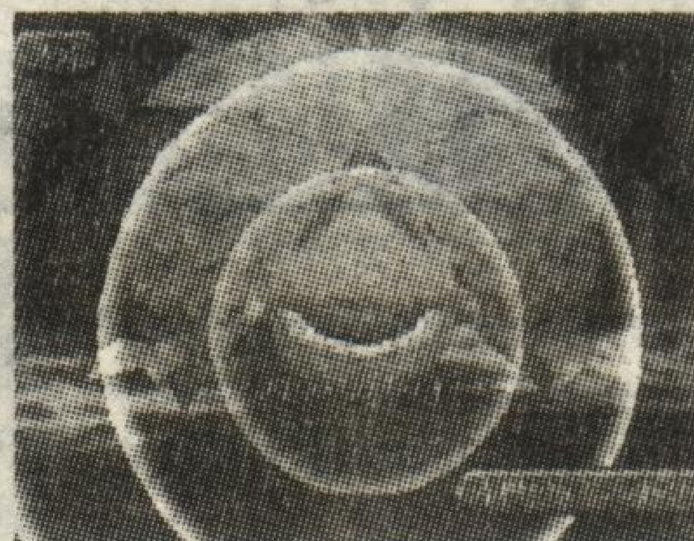




独特系统　敌人再利用

当打倒名字中带有“兽”字的敌人后便可以将敌方的能力吸收，这样在以后的战斗中便可以利用这些被吸收而成为自己的魔法了。





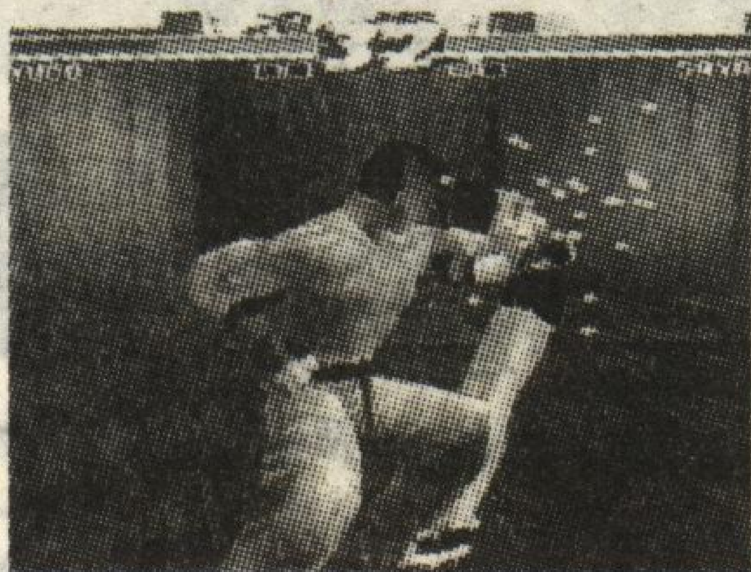
市场导游　武戏

PS	对战 ACT	CD－ROM	使用记忆区 1
	KONAMI	11 月 19 日发售	

游戏性……6	演出……5	热销程度……7
难易度……7	收藏性……6	建议购买度……6

以香港为舞台的对战格斗游戏

在暗处活动的地下麻药组织形成了一股很强的反抗社会的力量，玩者要操纵游戏中的某个角色来挑战不断接踵而来的强敌，游戏起用了最为流行的按键式防御系统，从画面中还可以看到 KONAMI 的街机游戏“武术”中的影子。



VS 模式





练习模式

深刻的体验技与避的方法

在“武戏”中在与对手保持一定的距离的情况下防御方法以及回避动作的掌握是十分微妙的。

←用微小的躲避动作来避开敌人的攻击。

回避

➡对于实技特巧要防定的御指令。

防御

躲避后进行反击



←当对手进行下段攻击时……



➡在跳跃中使用K键反击。

当敌方进入投掷范围后……





急所攻击！？

市场导游 R・TYPE Δ

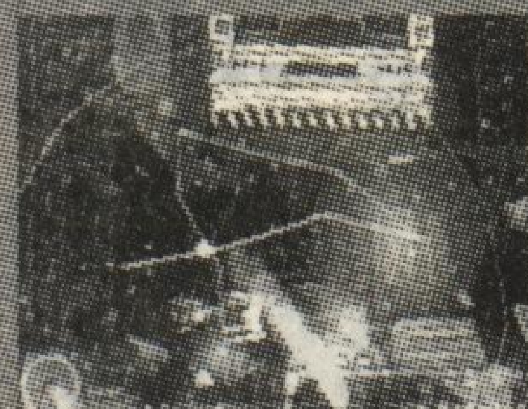
PS	SHT	CD－ROM	使用记忆区 1
	IREM	11 月 19 日发售	

游戏性	8	演出	8	热销程度	7
难易度	10	收藏性	8	建议购买度	8

R 的战斗再次展开



射击游戏的超人气名作在 PS 上复活，"它"继承了以前的基本系统，本次敌我双方的机体以及背景画面以 POLYGON 的形式表现。

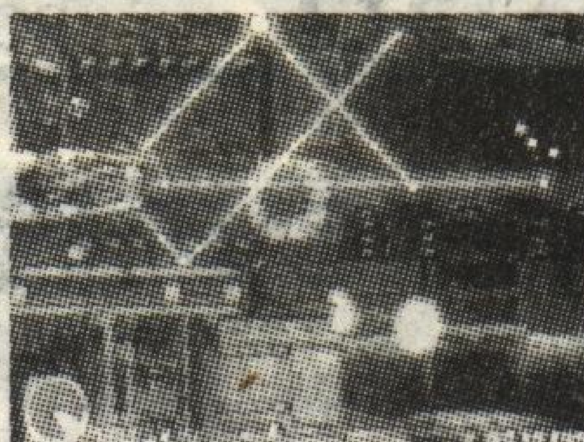


Δ WEAPON

本作新导入的 Δ WEAPON，将敌人打倒后可以积攒气槽，气槽充满后便可使出。

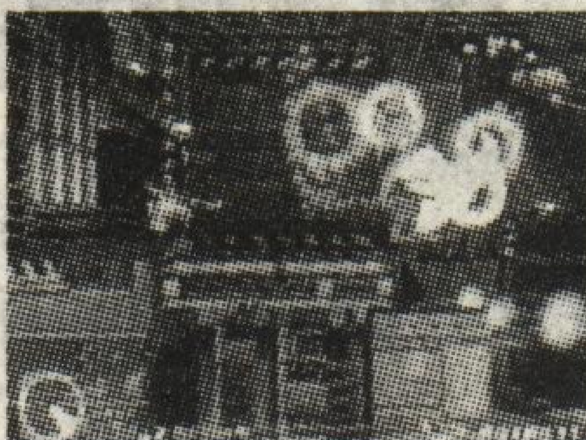
【R－9】





是本系列中最经典的机体，所有能力十分平均，是初玩者的优选。

【R－13】





黑色机体的 R－13 具有比 R－9 更高的攻击力，对 BOSS 一击破坏的能力。

【R－X】





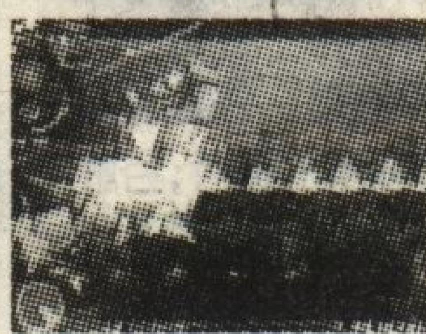
紫色的 R－X 可以得到许多有追踪特性的武器，虽攻击力不同但却十分安全。

由于敌人的变化使战斗更加激烈

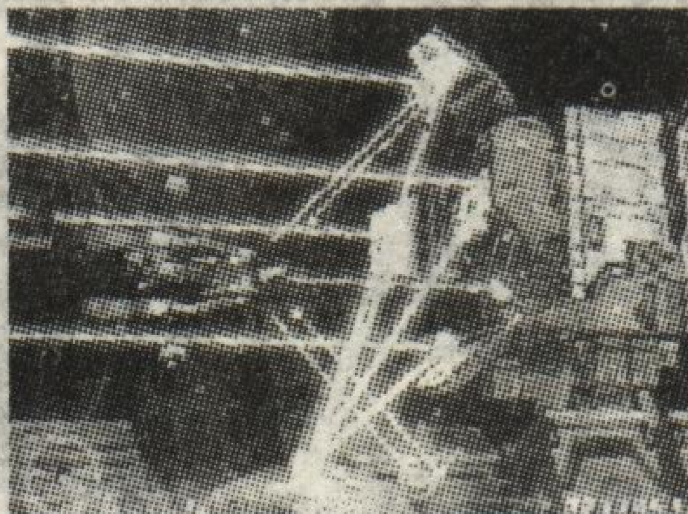
由于本系列游戏采用己方机体一击必死制，所以我方武器的强化以及机体灵活性的改变是战胜强大敌人的唯一法宝。











市场导游 漫画英雄 VS. 街头霸王

SS	对战 ACT	CD－ROM	使用记忆区 8
	CAPCOM	10 月 22 日发售	

游戏性	7	演出	9	热销程度	8
难易度	6	收藏性	9	建议购买度	9

总共 18 人＋α



日美英雄对决

美国漫画英雄与"街头霸王"系列角色进行对战格斗的街机版完全移植。游戏中可供选择的人物共有 18 人，以 2 对 2 的形式进行对战，其中角色宪麻吕成为倍受注目的人物，另外 SS 版又加入了许多原创要素。



在 SS 版中只要将街机模式完成就可以在角色选择上用强 P 和强 K 来决定另外两种颜色。

爽快的连续技

此系列最显著的特点便是空中连击以及二人合体的 HYPER COMBO，这两种技巧的使用会给人们以极大的爽快感。



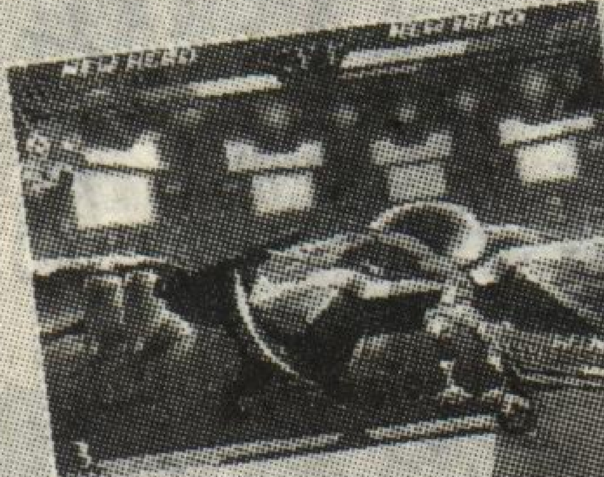
空中连击

HYPER COMBO



替换攻击

在街机版中要输入指令才可以选择的隐藏人物，在 SS 版中只要在相应的角色上按住开始键后再按决定键就可以出现了，另外超强力隐藏角色超级机甲豪鬼只要将生存模式穿版便可以在对战与街机模式中使用了。







号称是本游戏中最强横的超级机甲豪鬼竟然可以由玩家来操纵。

风云论谈




第一期
责编/DRAGON

大家好！再一次以专栏负责人的身份和广大读者见面，感慨万分。这种时刻实在想不出什么华丽的词汇作为见面话，曾一度"掌管""编读往来"但成绩却有目共睹，经过一段"下岗"时间后现在为新专栏"风云论谈"的责编。就像前面说的那样，这次我有信心将这个专栏办好，也希望得到朋友们的支持。

本专栏属于杂谈及批评论性质，从实质上讲可以说为"名作大家谈"的各方面延伸版，这里是广大读者畅所欲言的场所，与GAME有关的一切话题都可以出现。我想在众多的电玩爱好者中，大家都有自己的一些感受与看法，那么为何不写出来与所有的人分享或共同探讨呢？通过读者的来信，了解到不少朋友因感觉自己的文笔能力有限而没有尝试投稿，那么本专栏的创立就可以一扫这些顾忌，在这里没有对"文字修养"的严格要求，只要是大家把自己的感觉或是对问题的看法甚至玩游戏时的瞬间感动写下来，就有机会在本专栏中刊出，换句说这里就相当于一个大众的"酒馆"，任何人都有权在这里发表他个人的言论，没有"身份"、"资历"和"等级"的限制。

谎言与真实 TRUTH OR LIES

本栏目的出现要感谢那些在"东土"求学的"同道"，每月都能在繁重的学业及打工中抽出宝贵的时间去收集整理这些业界情报，给我们大家带来一次次的"惊喜"。因为消息的来源主要为非官方非公开场合所得到的，所以有着一定的非真实性，因此在每个传闻旁边都有本刊编辑部对其真实性的"判定"，具体方式见右图。

真实性

有关"铁拳"系列的消息

真实性

据日本业界人士称，NAMCO公司目前正在着手对"铁拳"系列作新的开发，有消息说是ARC(街机)的"铁拳Ⅲ ALPHA"版；有的说为DC而制作的"铁拳 NEW VERSION"更有NAMCO内部工作人员讲是"铁拳Ⅳ"。有关这一方面众说纷云，而NAMCO加入DC后，为DC制作"铁拳"的新版本，这一传闻的说服力更为大一些。

生化之64DD版危机

真实性

CAPCOM宣布加入N64后，就一直有不少N64爱好者瞄准了CAPCOM的新宠——"生化危机"系列。目前从日方传来消息，如果N64的"扩张器"64DD如期发卖并能将N64游戏容量提升至一定标准，那么CAPCOM将为64DD制作全新的"生化危机"，而不是其第一作或第二作的翻版。目前来看，如果消息属实，则极有可能与DC相同为"生化危机"的"外传"。

THIRD STORY登场

真实性

著名的RPG"巨匠"级厂商——ENIX，除了在迅速开发"DQⅦ"之外，还对"星之海洋"这一新兴的RPG系列作新的开发，现在初定名副标题为"THIRD STORY"，是PS版作品的续作，并延续前作的故事情节，继续在广阔的宇宙中于某几个神秘的星球中作跨越时空的冒险。

划时代的RPG——FF9

真实性

SQUARE在FF7发卖成功后宣称FF8和FF9将同时开发，分别是两批工作人员制作并统一由坂口博信"指挥"。这次经SQUARE一不愿透露姓名的开发人员证实FF9的确是与FF8同时开发，但不象SQUARE原来所称FF9完全交由美国SQUARE开发，还有部分日本开发者加入开发的核心部门，只不过CG方面完全由美国SQUARE中曾作过"寄生前夜"的人员负责。而且据其称，FF9将最早于99年末或2000年初发售，所对应机种不再是目前的32位元主机，那么会是什么机体呢?PS后继机?DC?

下一世纪加入GAME界的新角色

真实性

在通讯界独霸美洲并在中国取得良好成绩的MOTOROLA宣布将制作游戏主机，并加入到GAME业界中来。曾为各机制作过主要芯片的MOTOROLA这次是有备而来，宣称将占领美洲市场的80%和亚洲的30%，让我们拭目以待下世纪的游戏竞争狂潮，MOTOROLA能成为黑马吗?

发生于NOMI中的暴烈刑事

真实性

SEGA的人气格斗游戏"暴烈刑事"将于NOMI基板上开发其继作，具体发售日期及画面还没有公开，但以决定将移植至DC中。

PS后继机对SQUARE的要求

据SCE人员称，其公司已向SQUARE提出为PS后

继机制作能适应下一世纪玩家要求的全新 GAME，并且对于 SQUARE 在进行开发时所需的资金及开发用机体给予部分帮助，但条件是 SQUARE 必须加入 PS 后继机。

真实性

ATLUS 的异闻录

在 PS 上名噪一时的“女神异闻录”正在制作其继作——“女神异闻录 2”，除了有少许变化之外，将基本沿继前作的系统的方式，并继续使用多分支，多 END、带隐藏剧本的形式。

真实性

对应 DC 的 GAME GEAR

SEGA 的彩色手持机 GAME GEAR 虽早以退出手持机的市场，但 SEGA 不会就此罢休，有消息称 GAME GEAR 的下一代彩色手持机，将于明年登场，并可以与 DC 相联。

真实性

DC 上的梦之精灵

曾是 SATURN 中最佳 ACT GAME 的“NIGHTS”将在 DC 上出其下一作，并且在明年夏季开始发售。

真实性

一百单八将登场 DC

有消息称 KONAMI 将为 DC 制作 RPG，近日有得知可能是“幻想不浒传”的第 3 代，但是否这么快就会再开发第 3 代呢？

真实性

DC 拉拢 SQUARE

据 SEGA 人士称，在 11 月下旬 SEGA 向 SQUARE 提供了 5 套 SETS，据称 SETS 是目前 DC 软件的最佳开发平台，目前 SEGA 并没有其它厂商提供过能完全展示 DC 机能的 SETS 开发平台。

真实性



开拓者～SEGA(上)

作为 SEGA 这个厂商，朋友们已经很了解了，下面提供的·SEGA 公司文献是其创立以后至 1997 年中旬所发生的公司内部及扩充企业的大事。自 97 年中旬至现在的公司文献将在下期中为大家奉献，这里只简单地向大家介绍 SEGA 公司的发展，具体的介绍及优秀软件的评论和今后的方向也将在下期中作详细的论述。

SEGA 公司文献

1951 年 4 月 SERVES GAME 公司创立(创业年)。

1961 年 6 月 日本娱乐物产业株式会社创立(设立年)。

1964 年 6 月 合并日本机械制造(股份)，开始制作业务用娱乐机器。

1965 年 7 月 吸收合并ローゼン・エンタープライゼス后开始经营娱乐设施，变更称号为现在社名。

1969 年 4 月 将美国 CONG LOMERATE 的 GULF AND WESTERN 收入帐下。

1984 年 4 月 CSK GROUP 的资本加入而成为 CSK GROUP 的一员。做为在欧洲专业游艺机器销售的据点，设立了投资 100% 的子公司，世嘉欧洲有限公司（现名为 SEGA アミューズメンツヨ）做为在美国专业游艺机器销售的据点，设立了投资 100% 的子公司 SEGA エンタプライゼス，インク(USA)(1986 年 8 月为 SEGA OF AMERICA)。

1986 年 3 月 做为在美国销售消费机的据点设立了 100 出资子会社 SEGA OF AMERICA。

1986 年 11 月 股份登记

1987 年 6 月 为了扩大语学教育领域而出资 LINGUAPHONE JAPAN。

1988 年 4 月 股份在东京证券市场第二部上市。

1990 年 1 月 做为在美消费机开发的据点，设立 SEGA FECHNICAL INSTITITE。

1990 年 10 月 股份于东京证券市场第一部上市。

1991 年 1 月 做为欧洲专业娱乐机制造销售的据点收购了 LEISURE LIMITED。

1991 年 7 月 做为在欧洲娱乐机器销售的据点，收购了ヴァージンマスターローック LIMITED(现名为 SEGA EUOPE LIMITED)。

1992 年 3 月 做为向欧洲专业游艺机器输出的据点收购了 W · D · KS · A。

1992 年 5 月 在美国设立 SEGA · SOFT · LIMITED。

1992 年 10 月 与印刷公司ライト印刷（株）进行资本业务合作，收购动画制作公司(株)东京 MOVIE 新社。

1993 年 1 月 设立 EGA OF CANADA。

1993 年 3 月 股票于巴黎证券所上市，SPONSORED 美国予托证券(ADR)发行。

1993 年 9 月 为了削减本社制品部材的花销设立了本社出资 100% 的子公司 SEGA，新加坡 LIMITED。

1993 年 11 月 为了开展美国内 CATV 游戏通信事业发展而设立了 SEGA CHANNEL MANAGEMENT。

1994 年 4 月 设立了(株)SEGA LEASE(本社出资 19%，世嘉 · GROUP 全体出资 55%)。

1995 年 7 月 为了开展国内 CATV 游戏通信事业展开，合并设立了（株）SEGA DIGITAL COMMUNICATION。

1995 年 10 月 为扩大在欧美专业机器销售，收购了 PINBALL。

1995 年 10 月 为使北美家用、专业用机器的销售以及 AM 设施运营合理，而设立了 SEGA HOLDING S USA。

1995 年 10 月设立消费品国内销售公司 SEGA UNITED。

1995 年 10 月 通信卡拉 OK 器材销售公司 SEGAMUSCIAL NETWORK 设立。

1995 年 10 月 为了在中国 AM 实施运营和专业器材的销售设立了 SEGA 华瀚文化娱乐有限公司。

1995 年 11 月 资本投入善长 CG 技术领域的 BUILT UP ENTERTAINMENT。

1996 年 4 月 物品流通服务部分分离，设立了 SEGA · SERVICE。

1997 年 2 月 为了重组欧洲的消费器材事业，决定解散持股公司 SEGA EUROPE GROUP LIMITED。

1997 年 3 月 因 SEGA EUROPE GROUP LIMITED 解散，从该社取得 SEGA EUROPE LIMITED 的 100% 股份。

1997 年 3 月 SEGA GAME · L. L. C 与 Dream、UNIVERSAL STUDIO (旧 MCA)合并。

1997 年 4 月 做为在欧游戏器材的开发、制作、销售，收购了英 JPM GROUP 属下的 5 公司。

本专栏启示

因为“风云论谈”是属于新创建的专栏，在这里讲一下专栏的具体投稿方法。投稿时请写明风云论谈收或 DRAGON 收，最好于信件的后面写上所投给专栏中的哪个栏目。在本专栏中刊出的文章都有所奖励，“名作大家谈”、“热门话题评说”所刊登文章的作者可获赠 3 期本刊杂志，而于“讲谈社”、“梦幻工厂”、“前线报告”和“谎言与真实”中刊出的文章的作者，均会有必要的收入及赠送半年杂志。

世纪末狂潮

游戏的心情与本质

我绝不是怀旧，我只是在找寻一种可以愉快游戏的方法，虽没找到，却也想起了一些东西。希望对广大玩友有所帮助。

壹 1998年，风云变幻的一年，无数的爆炸性新闻从头顶飞掠而过，在前方等待着我们跨进二十世纪的最后一个年头。经过了E3和东京游戏展之后我们也渐渐靠近了11月27日那个被奉为神话的日子，更有无数的人们在苦苦守斯考尔持着枪降劍临于世，在这当中还有64DD不变的延期和PS两重臣誓不入DC的无奈，混乱般的焦急和期待在这样的日子里把空气弄得分外沉闷，SONY旗下一款款大作又暗示着什么？

但是无论如何，对于我们这些玩家来说，玩在手里看在眼里的东西才是最最正经的。世嘉的亏让他自己去算吧，PS的破烂货积压也与我无关，甚至卡普空出了X款的VS系列也至多不买罢了，玩家注重的是游戏的本质，玩的心情。

现今玩得最火的游戏是什么？大概是无法下定论的。据我所知仍有人在打《吞食天地Ⅱ之诸葛孔明传》或SNK早年那个弱智的《里见八犬传》，，，FC及MD的玩家数量极多。当然这些情况最主要的原因是银子问题，不过当我把《拳皇97》和《玛莉兄弟Ⅲ》并列放在一起时许多人选择了后者，一打数小时乐此不疲。亲友云最近我玩的游戏他们都觉得没劲，唯有《影牢——刻命馆真章》和《燃烧战车·团结》不错，很好玩，很好看，也很有意思。玩《宇宙农场》时旁边有人昏昏欲睡，同《生2》时围观者无数相比，实在可怜，一小时之后连我这个玩的都睡着了。有玩RPG而打FF7打SLG而碰SRW的朋友说这游戏能把他给弄烦了实在不容易，我惟以苦笑应之。

记得头阵子DC没掀头盖那会儿整天有人讨论“PS和SS究竟哪个好”的笨问题，当时我正苦 拼史氏的《FF T》，玩到一半经常有非次世代玩友拜访请教FC、MD或SFC的某些游戏难题，本人如果玩过必尽心答之，因为大家都在专心地玩，那种幸福是互通互知的。最让我感动的是有一次世代玩友讲他玩FC《最终幻想Ⅲ》的经历。众所周知，《FFⅢ》的部人部分情节是以职业取胜，对不少BOSS战时必备某种职业，有一处巨大城市的战斗若无龙骑士几乎不可取胜，他居然用普通职业打过去了，据说升了两天的级，几乎累死。还有一超长迷宫黑暗洞穴，如不用魔剑士或魔法打敌人会复生，艰难可想而知，他居然硬是用骑士打过去了，恒心毅力可钦可佩（耗时六小时！）。如果拿《FF T》打三个小时以上我已无法忍受了，最近土星上的《幻想水浒传》也让人有无法投入之感。照我说依主机和软件的进化比率来看SS和PS都不及超任。讨论次世代首席的时间还如挪出来打会《拳皇》，喜欢哪台主机是个人的事儿，为何偏要别人也接受，反倒是那些在SS退出历史舞台之时仍高喊无怨无悔的兄弟更值得尊敬。

贰 主观一点说我对SEGA相当反感，尤其是它的功利化的吹嘘和宣传，以及目中无人的骄傲，似乎SEGA主机上的游戏都是精品，实际上据我所从MD到土星讨人喜欢的软件屈指可数，《樱花大战》再好也卖不过柯拿米一个足球，还有那个什么超越××战士几代的《格兰蒂亚》，其中有一处火山爆发的场景相信玩过的人都会恨骂几声。然而《冰壁的邪宫》却把我吸引进去。整天捧着JVC的手柄不肯放下，面对自己最讨厌的厂商最不喜欢的系列狂攻烂打，玩笑开得大了点儿。但绕来绕去，谢来谢地总算扯到主题了，电子游戏的两大组成部分，即玩游戏的人和游戏本身。我认为前者重要，后者次之，有了人有了情绪，好的游戏才会被认知。

> **热门话题评说**
>
> 在本栏目中，除了大家可以对目前业界的事件阐述自己的关点外，还可以倾吐对游戏的一些看法或感受。
>
> 下文的作者在游戏的“旅程中”可能走过很长的道路，通过文章可以看出对许多游戏都很了解，文章表现笔者的感觉，让不少“老玩家”产生共鸣，虽然文章的整体可能不如“×梦园”的华丽，但可以说是作者真实感受的表白。
>
> 本栏目的收稿范围很广，除了“名作大家谈”类型的稿件外，其它论述性的杂文都可以向这里投稿。

大家似乎都挺怀念次世代以前的那段时光，单纯快乐地攻关聊游戏，出一个新作弄到一款新游戏先兴奋半天再打一通。印象最深是《时空之旅》甫出，几个人围在一处体会“三巨头”合作的成品，在“时之最果”卡住的两个星期里那种被“绕广场顺时针走”的缺德迷题难住（不识日文！），又转 不过弯来的感觉好像自打《阿兰多拉》之后就没有了，还记得被困了半个月以后托人在外地问明白才打过去。还有那个最终BOSS，等级奇低反复打了近十遍才完成（还没救主角），其成就感可想而知。还有FC的《火炎纹章外传》，此游戏我只打过一遍，用了近四十个小时，熟悉它的朋友都知道它有一个转系统职可以无限地培养最强战士，即村民→剑士→佣兵→魔剑士→村民……和超任《皇家骑士团2》里的黑暗复生魔法加转生魔法一样。我深切地记得那时升级的快乐是无以伦比的，想来想去次世代中只有《梦战》系列的古代之石加调关秘技可以与之相比了，但我总觉得一个游戏连剧情的流程都要重打简直是遭罪，所以我更喜欢《皇家骑士团2》一类的战略游戏，所以我总想找找人的原因，是我们玩烦了还是我们已失去了专心的意志？不见得吧？《生化危机》或《1945》都是一样的，都有人玩。暑期我打《星海2》那会还有人在为第四幸存者和腐的路线痛苦呢，而且他们也接触游戏时间也不短了。

于是我所要表达的东西又暧昧不清了，既然人并未失去心情，那么最重要的还是游戏自身了？

不对，玩了这么多年游戏心有所触，知道确实在玩的心情上有些退化，但我认为游戏做这么多年应该有相应的进步弥补才对，并且游戏的进步应该比玩家心情的退步和水平的进步幅度要大才对，反过来看看现如今能吸引人的作品，比之当年确实少之又少。夕日宫本茂做出了卖得天文数字的游戏，再看现在有谁能超过他？

连史克威尔的当家作品都没辙,别的也就不必说了。

参 游戏就是这么回事，想玩得愉快就要学会怎样投入和感动,想卖出去就得知道如何吸引人感动人。次世代若没记错的话少有A·RPG，精品尤其少，回头想想《天地创造》和《圣剑传说》，那种流畅的操作和壮阔的剧情谁人能比？把《武藏传》玩烂了也找不着那感觉。《天地创造》的动作、剧情和世界观人所共知，走到黄河流域俯瞰中国地图的感觉让人觉得玩这样的游戏够值了。画面顶尖的《FF T》依然有人不喜欢,《最终幻想6》的成就却无法否认。大家都还记得洛克、艾德、莎丽丝或是杰非卡。看看杂志初办时名作结尾欣赏关于《最终幻想5》的那段评语，无论任何容量或是位元都微不足道了，游戏的本质灵魂加上玩家的心情产生的共鸣才是游戏艺术与欣赏的顶点，才是电玩的最高境界——机器人大战F的完结篇出来时我很受感动，十几个人找到F篇的盘，从第一章一直打到79话，一人一遍，整块记忆卡里全都是SRW的记录。最后打到多蒙的石破天惊拳我都看烦了，古伦吉斯特变形已能背下来了，闭上眼睛满耳都是流龙马的狂吼和阿姆罗的台词……控制暴走的初机号，MA武器练级的方法，无限精神使用法，NEW TRYE的运用以用后来知晓的种种密技和分支，一个不差，全部试用过了，(除了卡拉OK模式没有会唱)很疯狂的一群人告诉了我什么叫"玩"的极限。我无话可说。相对来说我的《梦V》只练主角,《星海2》九十二级通关或《FF T》收到克劳德却不用有些"为了通关而打游戏"了。尽管我认为玩游戏不必太过执着，但对着这么一些人和这样一部作品，他们契合后产生的震撼实在无法形容。

很多人一定有同感,不仅是打SRW,玩别的也一样,投入后专心玩下去的幸福是不可言传的。《勇者斗恶龙6》是我打得时间最长的RPG,整整三个月,被无数难题卡住再逐一解决的感觉简直爽透了，而且在隐藏区域（记得好像叫什么迪斯高特的）打五次BOSS看完美结局，收集100枚奖章之类相对于完美主义者来说必作的事，更是它让我心折的原因。我想以"丰富"来作比较在次世代上也就《妖精战士Ⅱ》够手吧,我打时却无当初勇者屠龙的那种感觉。

罗嗦了这么多,突然觉得挺累。在《燃烧战车》也能一个半小时通关的今天,我们回复夕日心情的可能又有多少呢?圈子绕得挺大的,却只希望对诸位有个启发,起点作用。本人很期待《FF 8》的到来,最起码回首数年,这个系列都给了我们想要的专心和感动。游戏好到了天上,没心情玩还是破烂一样,然而人的情绪再高,没有一个好游戏支撑也是不行。毕竟，游戏是给人玩的，玩游戏的，是人。

作者:辽宁 SERAPH

名作大家谈

下期推荐点题:"幻想水浒传2"、"幻想传说"、"久远的情感"、"凝望骑士R大冒险篇"、"雪割之花"、"玉茧物语"、"不思议的陆行鸟迷宫"、"山脊赛车4"。

> 最近几期的名作大家谈将不会有太大的变动,如果大家希望本栏目向着什么方向发展,可以写信告知。从本期起,将不再限制大家投稿的题目,只在每期的开头推荐几部优秀的作品。
>
> 另外,请投稿的朋友最好在文章的后面写清地址、真实姓名及邮编。

重庆 陈飞

评《武藏传》,论游戏性

咚咚咚咚咚……

Hi, Ladys and gentlemen. 我乃二刀流武藏是也,刚才的声音是我的跑步声（这也不能怪我，是レイガソド太重了……）。大家如果喜欢我的话，请到这边来捧场！好，谢谢，这边观众的掌声没有那边观众的掌声响……

盼星星,盼月亮,**Summer Holiday** 终于来了!同时众玩友也迎来了 **SQUARE** 一款最新 **A·RPG** 超大作《勇敢的剑士·武藏传》。记得初次在杂志上看到小武藏的"玉照"，硕大的钢片大刀,再加上日本风味的武士刃,不可思议的发型,当然还有英明神武的 **Q** 版造型 (?!)，已令本人对这款游戏十分期待，况且我本来就是一个 **RPG** 迷、**SQUARE** 迷、新系统迷，道具搜集迷（旁语：有完没完?!),这回又可以爽一把了!……啦啦啦,这个夏天不太热……

终于拿到这款《武藏传》，传说中的面纱也要揭开了。上手玩了一遍，太爽了（不负所望啊!）! **SQUARE** 营造了一个童话般的剑客世界，登场人物除了武藏，小公主和善良的村民，还有各种各样凶恶的敌人，魔法师、鬼怪、巨大的蒸汽机 **BOSS**,当然还有绑架小公主的坏蛋。游戏中武藏的形象十分突出(当然罗。主人公嘛!)我想武藏的首办，一定很抢手(有没有人愿意送我一个啊?……)。

此外，游戏画面色彩搭配较为艳丽醒目，这是本人推崇的一点，明快的色调能给人以活力四溢的感觉，这种感觉在《生化危机Ⅱ》、《寄生魔种》里是找不到的。

《武藏传》中最令人叫绝的便是"**GET IN**"技,每种不同的敌人身上都有不同的"技(**BOSS** 也有吗?)，而且种类繁多，技巧华丽，有物理攻击系"**GET IN**"技，有魔法系"**GET IN**"技，有辅助系"**GET IN**"技等等。发动"**GET IN**"技需要将东洋刀"雷光丸"当作飞行道具，同时还可将敌人消灭（一"剑"双雕啊!），每次习得新的"**GET IN**"技,你都会感到无与伦比的成就感。真是佩服 **SQUARE** 的想象力啊!

各种暗道机关,隐藏通路的设置,也是《武藏传》售后能一举登上日本家用机游戏排行榜首位的重磅炸弹之一，当你无意中劈开障碍物找到宝藏,当你无意中乱撞找到一条新的通路,当你无意中发现还可以跳上岩石上去拣宝物时，你会发现这款游戏是多么引人入胜!

(喂,讲够了吗?该挑挑刺儿了……)《武藏传》作为 **SQUARE** 公司继《圣剑传说》后的又一 **A·RPG** 大作，为作到承前启后，有优点，也有缺点。我记得在《电子游戏最新攻略与指南》**(3)**中，四位编辑分别给将发售的《武藏传》打了**9、9、6、9**分。并且提到画面较为粗糙，这确实是一个缺陷，游戏中画面"方块现象"严重，虽比起《异度装甲》稍好，但还是暴露出 **PS** 的能力已经发挥到极限的问题。再有就是游戏中采用真实时间制,武藏运动久了会疲劳,导致出现跑不动,挥刀无力的现象,你能想象 **BOSS** 就在前面而武藏需要回村休息一下的情景吗?

有人说《武藏传》只是《圣剑传说》的翻版,我不这么认为,还记

得有人说过，游戏性是 SQUARE 进入次世代后最明显的倒退。进入次世代后，声光，影像等的发展，已使许多游戏成为只有华丽的视听效困，而忽视了游戏两个字本身的含义，SQUARE 推出以动作、操作系统，游戏性为主的《勇敢的剑士》这一系列，也就是为了重寻游戏的真谛，你不觉得《武藏传》是次世人代少有的这一类以游戏性为主的 GAME 吗？《武藏传》有点《圣剑传说》的影子也是情理之中的。而且，SQUARE 热衷于制作原创游戏，对玩家来说是一个好消息，一些某某超级大作的续集，往往不能被新玩家所接受。如今世嘉 128 位机 Dream Cast 推出在即，传闻 PS2 也完成了对底板的设计，继次世代革命后电玩业将再次攀上新的高峰，游戏的声光电化将更上一层楼，游戏的本质会不会被其埋没？SQUARE 对游戏性的重寻值得发扬。电玩，会有一个美好的明天！

Forrest Gump

“封神演义”及其它

笔者一向感觉光荣公司出品的游戏是厚重而失之呆板的，因此像《大航海时代》和《三国志》诸代均没有经意去接触，不过这次的《封神演义》多少带来了一丝活泼灵动之气。

开头的 DEMO 中 CG 画面还算一般，而动画画面还比较出色，不仅勾勒出几个主要人物的形象，也对游戏气氛起了一定渲染烘托作用。说到这里，不得不提一下，有人说《梦幻模拟战五》的开头画面虽有够清晰明畅，但这是刻意为之的，这种有朦胧效果的画面再辅以象征千年战纪的终结的音乐很好地诠释了如梦似幻的极致，让人有不胜凄谅之感，对整部游戏有衬托作用。故笔者认为，莫要片面地就画论画。

或许《封》的人物设定有许多人，“不敢苟同”，姜子牙由耄耋老者变为翩翩少年，不过本人对绘画风格青睐有加（也没有人愿意指挥一个老头子驰骋疆场吧？）。《封》本属神魔小说，不必对人物进行细究。

战略方面有不少地方借鉴了《皇家骑士团 2》（笔者一向认为《皇 2》为 SLG 顶峰之作，其细致周密之处无以复加），又做了一点延伸，即某些攻击和乾坤术可改变地形，不过战略性并不太高，不像《皇 2》中一个弓箭手攻击时错过一个角度或高度差就会对结果造成较大差别。

《封》是光荣公司 20 周年特别纪念作品，水准不会太低。笔者认为其最大优点是营造了一个很好的氛围，以图画，渲染的技巧很到家，颇有中国古典风格。再加以中文的地名，人名，对中国的玩家有较大的亲合力。还有不少优点，诸如人物表情丰富，攻击方式多种多样，仲间众多，武器有熟练度的设定感觉以前只有《格兰蒂亚》中见过。

一部游戏当然不可能没缺点。战斗时节奏过慢，本作该是一支快节奏的进行曲，却像舒缓的 C#琴曲，“相辅相成”的就是战略意味不高，级数又足够时 AI 控制我方队员也可轻松过关。虽然说游戏总的基本调是轻松的，这些缺点和优点不可截然两分，不过缺乏紧张的高潮迭起的艺术效果就难以给玩家深刻的印象和继续进行的动力。光荣公司是慢性子可一斑。还有一些小毛病，人砍人像切菜的声音，振动手柄对映的太少，场面不火爆。

光荣公司在历史 SLG 方面的地位是比较稳固的，它一直做此类题材，固然机能专擅于此，其手法和理念是现实主义。但也有可能想像力与创意不足。从现在一些迹象来看，光荣公司也在力图求新求变，尽管稍晚，我对它期待度还是很高的。

顺便提一句，史克威尔莫要再出鸡肋式的作品，让人不禁感叹，水涌山叠，年少周郎何处也？

上海　汤伟明

光明力量Ⅲ 冰壁的邪神宫

——不满与惊奇充斥的作品

终于等到了土星上少有的大作，也是本人心仪已久的光明力量Ⅲ最后一作：冰壁的邪神宫。那种激动似乎真得难以言语来表达。可是当我将盘片放入机子后不禁有些怀疑这是不是我的至爱所在？于是我带着疑虑展开了光明Ⅲ的最后一部冒险。

对于前两作的开场 MOVIE 我相信凡是看过都会翘起姆指说好喂，全屏的动画，宏大的气势确实是土星游戏乃至于 PS 也少见的。但是对于第三作的开场 MOVIE 本人却实难恭维（不是做得不行，依我之见远不及上两作水准）首见，主角动作生硬，给人已一种牵线木偶之感。再见太多运用远景怎奈画面角色过小过少，远不及一作群龙之过头顶那种压迫之气势感。尤其是那几只怪龙围绕神器飞行之姿近尤可。可一拉长景，总觉得绕着神器的不是怪龙而是寥寥无几几只蝙蝠罢了。寒酸之时不禁怀疑莫不是销量影响了其开发力度？其次，是音乐我想大概是承蒙前作的缘故，大多背景音乐都是二作的甚连调也未变，让人觉得是否今次的主角依旧是朱迪奥，而不是我们的超级佣兵朱利安！数落其种种不是，大家会说，我们干脆甭玩算了？不，我要说要玩，一定要玩，而且一定要认认真真地去玩，才能享受到此游戏的乐趣，才能感觉到游戏制作者的那一份苦心与执着。

本作的游戏画面是三作中最出色的也是土星中最出色的（至少本人这样认为）。孰不见帝国之都阿斯比尼亚那一幢耸立的高房无一不显现者帝都的繁奢，华丽的教堂以及要塞都市壁垒般的街市无一不让人有身临其境的感觉。再谈战斗画面在几乎无有 LOAD 的情况下又演艺者更加精彩的一幕幕：人物边缘处理超于顺滑，且动作丰富，神子古拉及使用回复魔法时神杖的颤抖，敌方鱼怪那活灵活现的来回游动，及巨龙，巨石怪的超大体魄，及乃至“我”开响大炮的一瞬……真是好爽，好爽。当然画面不是一切而光明Ⅲ也不是靠此赢得吾心的。对了是同伴，是战斗。本作的战斗充满了战略性的要点不似前两作以清版为主，加入了更多的机关及地形战机要素；夺炮制权，占桥……哇！真得见精彩！与上作不同今作在游戏初期就可收集怪兽（龙族）一口袋怪物？可是有一点我感到非常不满。为什么 NPC 的智商那么低（喂，我可是追求无败纪录的完美者！）大概是龙族的关系吧，总是莫明其妙地送死 LOADING…同伴的素质明显提高，都是些强力仲间。哇，好可爱的小马哟（喂，变态，我是独角兽！）有了这些忠实的伙伴相信诸位破关只待时日了吧。可恶的是本人作为主角至今仍是一言不发（喂，给点人权行不行？）。时值今日光明力量已走过了 6 个年头了，从 92 年Ⅰ代众神的遗产（一场小级别的梦幻模拟战）93 年Ⅱ代古代的封印（一场本不该发生的王国复兴史）。到了 97、98 年王都之巨神，目标是神子，冰壁的邪神宫（一场由变态者发动的的莫名其妙的战争）。光明系列走过的一段循序渐进的里程。

以这里大家不难看出 SEGA · SONIC 那种锲而不舍的奋进精神，光明Ⅲ走到了今天其在画面与故事性上走上了本系列的一个顶峰，其成果是令诸位资深玩家感动的。说句老实话本人还是较欣赏Ⅱ的……，但是即然也已走到了我们大家面前我们为何不欣然接受她为她的成功而感到由衷的欣慰呢？虽然由于土星机能力所限有些场面城市出现闪烁现象，但是她始终是我们喜爱光明系列的至爱。相信在 DC 即将到来的今天，或许在不久的将来我们又会看到光明Ⅳ中主角那手持长剑的英姿。我相信更大的惊喜一定会等着我们！

来自战火纷飞的业界最前线 FRONT REPORT

第一卷 一年战争

一梦苍生

第一章 口袋里的战争

文/SOULEDGE

1998年11月27日，冬天所拥有的那股寒气在城市上空翻涌着。然而自有人们散发的热力均衡着温度。在北京，有些许人向专卖店询问着何时能引进新世代主机；在东京，自26日下午2时起排起的长蛇却引起了骚动。十五万！DC首天出荷量十五万台，这就意味着除了首批向汤川专务预订DC的人外，能在电玩历史作重大更新的首日留下一个注脚的人寥寥无几，据说在欧美，DC最高价被炒到了一千美金，而在香港有人半开玩笑半认真地要把一台出展用特别的主机以四万港元出售！日本各专卖店都在怨恨着世嘉的首批出荷量过小，而世嘉有关在12月底前出荷四十万台的表态，仍未能抑止底下的波动。初期销售的好调与POWER VR2芯片严重不足带来的危机盘成一个旋涡，在这段时间内吸引着一切的目光。与此同时，一些传言也纷至沓来！NAMCO会为DC制作"铁拳3 ACPHA" KONAMI正式启动DC征程，某某社会为DC制作以"F"为关键字的游戏，"VR战士iv"出现在NAOMI上，SONY会在近期初步公开"PS 2"的部分细节……等等等等，世嘉幻想着制造一个新神话之梦，因而也必须面对首先制造的战争。个人以为，作为世嘉"这个世上最难应付的对手"（入交社长语），应该会在99年的E3展或东京春季游戏展上正式公布"PS 2"的一切细节和几款大作（会有"FFIX"和NAMCO一个街机大作吧?）然后差不多在DC面世一周年后，由零开始与世嘉的竞争。在这之前，天平很可能会自始至终略向PS倾斜，入交所提出的"到99年3月达到100万出荷量"的目标，才真正是这场战争的一个重要时段。在DC宣传费用上，世嘉作下了100亿日元的战略准备，现在已去了十之三四，隔了四年，成王败寇的结局模式套在了世嘉头上，除了背水结阵外，这家街机大厂别无任何选择。

事实上，如今业界的焦点虽然是围绕着这个方阵，但暴风急浪的海平面下却更有暖流涌动。

大家应该都不会忘记，在东京游戏展上，争夺市场最为激烈的并非DC与PS，反而是那些一夜春笋般涌现的手掌机。N64的销售在入秋后产生了停滞的情况（随着《撒尔达》的发卖。或许有些许推动），但销售方针一无更改，因为在其背后有久盛不衰的GB和上市不久即创下二十多万销量的彩色GB在撑着。大家应该清楚地记着山内在去年"任天堂WORLD"上提出的游戏四原则："育成、交换、收集、追加"，而他们正是沿着这一条路来走，即便是N64也步入SS后尘，只要不变这四条方针，任天堂就永不会服输，DC内置MODEM、PS无数的游戏对应DD4(Ⅷ)、《街霸ZERO 3》、《R 4》等等)，五大手掌机无不对应联线通信亦同出一理。玩手掌机绝不是因为其方便携带的特点，玩家也不会因为方便而抛弃强大的家庭用机而选择口袋里的电子玩物。掌机大行其道，只因为一个东西在起着作用；那就是无意识的娱乐行为。怀里带着一个掌机，在无可无不可的时机里（地铁里，旅行时）遣兴一游，这便是无意识的娱乐也便是几乎回归到游戏机本原的手掌机魅力之所在。育成也好，收集也好，在游戏时往往都由无意识开始，然后再积累至发努力进行的质变过程。AM SHOW从日本开到了上海，却未曾听说那些厂商有现在就在中国开拓软件市场举动。因为街机厅也是一个公众娱乐场所，为消遣时间而走进街机厅，并且从来未曾听PS、SS的也不乏其人。这同样是一个无意识娱乐行为。其实PS帐下的许多"非机迷"岂非也是无意识间跨入玩家圈子的吗。玛雅文化是最能体现无意识创造的文化，那些墓道里血淋淋的肝脏器官浇铸着人类本能的残酷面。而现在，有多少学者孜孜不倦地探寻着它的秘密呢？

世嘉痛改前非，沿袭并发展了SONY开发非机迷的道路，主机附带的光盘也创造性地选用了通信光盘，而并非一般的游戏体验版，可想而知，这一次世嘉总结得是多么透彻，开头的第一步也跨得异常准确。有趣的是汤川业务获得今年TV CM赏的广告具有一种异常的意味！他在大街上听到两个孩子在说"SS太老土了，PlayStation真好玩"，于是心怀沮丧地回到公司，询问同事这是怎么了却无人回答，于是他醉酒了，于是他在街上被人打了，于是回到家中倒在地上……这部广告片的第二部是叙述一个梦，第三部则是指述了DC庆功会上汤川被酒杯砸中的突发场面，所有这些，都得赖于秋元康（广告企画）的艺术修养。99年全面停止SS的制造及软件开发，世嘉已毫无顾虑忌地将自己的败局亮之公众，并力求使玩家在无意哀中接受"DC是一个重新开始"的概念。

人类是社会的动物，也是拥有很强主体意识的动物，正因为这样，无只的作用也更大。11月27日在北京举办的王菲演唱会上，即便是面对这样一个有个性，有内涵成名后从有迎合公众的歌手，即便导演一再采用隔离手法不让王菲下台一步，依然会有痴迷而不甚理解王菲的少女（甚至少男！）大声呼喊。在这里，布莱希特间隔效果的戏剧理论起的作用便远不如斯坦尼斯拉夫斯基体系的体验理论来得大了，而后者便是将人的无意识改造至创造作本能。

电玩专业化的道路即便还没有没落，但也在慢慢的变淡，则DC紧使的新世代主机，战略要点将无一遗漏地放在了开发和深化非机迷身上，孰成孰败只是看谁做得更彻底一些。一切就是这样，就是一场硝烟滚滚而出发点由口袋开始的战争，当玩家们抽揣着PDA在大街上无意识地进行着家用机游戏的角色育成时，可想而知电玩世界会变成什么样子。世嘉的"世纪末最伟大作战"亦不过是全面体现大家的共识。

仅此而已。

本栏目暂定为SOULEDGE的"一梦苍生"，当然如有更好的文章也会考虑刊出。另外，大家对本连载有什么意见请来信。

发生日期	大事
1994/5/20	SEGA 公布 Mega Drive 的后继续名为 SEGA SATURN
1994/11/1	任天堂初次公开 VIRTUAL BOY
1994/11/22	SEGA 开始发售 SEGA SATURN
1994/12/3	SCE 开始发售 PlayStation 主机
1995/3/15-29	CSG 新作发售表
1995/3/25-29	SEGA 展出“Daytona USA”
1995/3/25-29	NAMCO 展出“铁拳”
1995/3/26-28	欧洲的 ECTS SPRING '95 游戏展开幕
1995/3/1	NAMCO 的新街机机版 - SYSTEM11 首次登场
1995/3/1	SEGA OF AMERICA 决定将于 9 月 2 日在美国发售美版 SATURN
1995/3/1	“VIRTUA FIGHTER” 售得 46 万只
1995/3/1	3DO 发表新价格的 3DO 游戏名单
1995/3/24	SEGA 在 SEGA SATURN'95 重点游戏发表会中公布“VIRTUA FIGHTER 2”会使用新 OS
1995/3/31	饭野贤治在“D 之食卓”的完成发表会中将公布计划将其集在 M2 上推出
1995/3/31	VIRTUAL BOY 决定在同年 7 月 21 日以 15000 日元发售
1995/4/1	NEC 在 Micro Computer Show 中介绍其 32bit CPU - V810
1995/4/18-21	HITACHI 亦在同一个 SHOW 中展出 SH-2 和 SH-3CPU
1995/4/18-21	可以以超任的周边机器 - SATELLA VIEW 得到新 GAME
1995/4/23	透过卫星取得最新地图
1995/4/25	世嘉 AM2 研的铃森裕获得读卖新闻社会颁发的 MVP 赏
1995/4/25	SS 版的 VIRTUA FIGHTER 获得读卖新闻社会颁布的最优秀赏
1995/4/28	第 8 届 TEPIA 展示会
1995/4/28	NEC 在 TEPIA 展示会中展出 VIRTUAL SKI
1995/5/1	世嘉决定美版的 SATURN DESIGN
1995/5/1	世嘉的 PHOTO CD PLAYER 登场
1995/5/1	SATURN 游戏价格水平变更至 5000 日元左右
1995/5/1	“由于日元高升,美版 MEGA DRIVE 和美版超任同一时间减价”
1995/5/1	世嘉加入企业广告的街机游戏 - VIRTUA STRIKER 登场
1995/5/1	3DO 公司开始开发游戏
1995/5/1	“SEGA 公布 Movie Card , Photo CD Operator Book Operator3 个 SS 的周边机器”
1995/5/11-13	美国 E3 展览会
1995/5/11-13	“任天堂在 E3Show 中首次展出 N64 的外貌,发售日,主机售价和游戏售价”3DO 首次公开 M2 的 DEMO
1995/5/11-13	WARP 发表 D 之食卓移植上 SEGA SATURN
1995/5/24	SCE 发表 PLAY STATION 的普极版售价为 29800 日元
1995/5/27	SEGA 在 Muitimedia CD FAIR 中展出 SATURN 专用的 Video CD Decoder
1995/5/31.6/1	PIPPIN 主机将可使用个人电脑的网络服务
1995/6/1	PlayStation 的周边机器 - ACTION REPLAY 开始发售
1995/6/1	SQUARE 首次在 HOME PAGE 上公开次世代机版 FF 的 CG 画面
1995/6/1	95'东京玩具展
1995/6/1-4	BANDAI 首次公开 PIPPN 的主机外貌
1995/6/1-4	松下电器首次公开 M2 的外貌
1995/6/1-4	SEGA SATURN 的限定版决定价格为 34800 日元
1995/6/1-4	世嘉发表 SATURN 的一百万台限定版售价为 34800 日元
1995/6/16	世嘉利用印有 VIRTUA FIGHTER 2 人物的饮品来作广告之用
1995/7/1	任天堂公布在同年 8 月发售 VITRUA BOY 的四种周边机器
1995/7/1	世嘉开始在国内和海外兴建游乐场—E-ZONE SEGA WORLD
1995/7/1	日立将 HI-SATURN 的价格调低
1995/7/1	松下决定将 3DO REAL 2 的价格调低至 29800 日元
1995/7/1	WARP 发表“D 之食卓”在 M2 上推出
1995/7/3	世嘉开始在欧洲发售 SEGA SATURN
1995/7/8	SNK 在新作游戏内览会中展出“THE KING OF FIGHTER'95”
1995/7/11	任天堂正式发售 VIRTUAL BOY
1995/7/21	松下电器的 3DO 新 Version: FZ-FV10 正式发售
1995/8/5	SNK 将“THE KING OF FIGHTER'95”和“饿狼传说 3”移植 SATURN
1995/9/1	SATURN 在美国的售价减低 100 美元为 299 美元
1995/9/8	世嘉 AM2 研发表街机新作——FIGHTING VIPERS
1995/9/9	美国版 PLAY STATION 以 299 美元发售

讲谈社

さようなら(再见)! SEGA SATURN

——土星的全程回顾

前言

对于了解游戏主机发展历程的朋友们来说，SEGA 是一个很熟悉的名字。作为 ARC(街机)中的霸主,一直对家用游戏机有着好感，希望能够一统街机及家用机的市场。SEGA 所做的努力是从 8 位机开始的,在 8 位机及之后的 16 位机的竞争中,不幸都败给了被称为“业界不死鸟”的任天堂，但是这也给 SEGA 积累了不少的经验，而且也使得 SEGA 有了一部分“铁杆的支持者”。在制作 16 位主机的时候，SEGA 本社也参与了游戏的制作，其几个经典的系列,也堪称不朽的作品。

当时代发展到 32 位机的时候,SEGA 也相对应发售了 32 位元的 SATURN,这次的竞争对手不止有任天堂，还有 3DO 以及 NEC 的 FX 和 SONY 的 PLAY STATION。在这次竞争之中，本来已经取得极大优势的 SATURN，不幸再次落败，以至于现在形成了 PLAY STATION 完全掌握游戏市场的形式。下文会向大家详细评述 SATURN 的失败原因，而本文附带的表格则为由 SEGA 宣布将生产 SATURN 主机至 128 位主机 Dreamcast 发售,以便于大家查看。

SATURN 诞生

SATURN 的出现，标志着游戏机已经由 16 位是人到 32 位的新情况,而当中最大的特征,就是大量 3D 立体多边形游戏的出现。事实上，当时 SEGA 主力硬件——MEGA DRIVE,由于未能压倒任天堂的 SUPER FAMICOM,加上随着业务用基板于技术上的进步，因此就算 MEGA DRIVEA 勉强增加一些周边设备如 MEGA CD、SUPER 32X 等，亦未能令 SEGA 取得优势，反而越见 MEGA DRIVE 的不足。

基于上述种种原因，SEGA 便于 1994 年 5 月 20 日宣布将会推一部次世代游戏机，名为 SEGA SATURN。显而易见，SEGA 此举希望以更先进的硬件来挑战当时的游戏帝国——任天堂,而当时任天堂正集中全力研究 64 位硬件(即后来的 NINTENDO 64)，因此这时大家的确是非常期竺 SATURN 的降临。

然而,SEGA 于 1994 年 11 月 22 日正式发售 SATURN 后不久，由 SONY 开发的次世代游戏机 PS 亦推出市发售。毫无疑问,当时大家对 3D 立体多边形游戏确充满了期待，而正亦由于 PS 所表现出来的画面质素和 SS 相若，但售价较便宜,加上宣传策略等成功的配合,令 SS 始终未能为 SEGA 带真正胜利。

发生日期	大事
1995/9/29	SCE 决定在欧洲开始发售 PlayStation
1995/10/1	SATURN 版的 ACTION 发售
1995/10/12	世嘉公布 SATURN 版"VIRTUA FIGHTER"和"SEGA RALLY"的发售日和价格
1995/10/18	NOA 决定将美版 VIRTUAL BOY 调低 20 美元为 159.95 美元
1995/10/17-21	日立展出汽车内用的 HI-SATURN
1995/11/15	"世嘉在11月15日至96年1月15日减5000日元,令价格低至29800日元
1995/11/24	VIRTUA COP 将会以 7800 日元连 VIRTUA GUN 一起发售
1995/11/24	任天堂首次发表 N64 的周边机器-64DD
1995/11/23	世嘉在展示会中举行一个为纪念 SATURN 发售日的
1995/11/24-26	任天堂公布 N64 将在 96 年 4 月以 25000 日元发售
1995/11/28	16 间游戏制造商成立一个名为 CESA 的新团体
1995/12/1	SATURN 版"VITRUA FIGHTER 2"正式发售
1995/12/4	世嘉在展示中展出"电脑战机 VIRTUAL ON"和"MANX TT"
1995/12/29	SATURN 版"SEGA RALLY CHAMPIONSHIP"正式发售
1996/2/1	SQUARE 公布"FFⅦ"在 96 年 12 月发售
1996/2/1	NOA 公布在美国发售的 N64 延期至同年 9 月
1996/2/1	SEGA 决定将 MODEL2 街机底板售卖给其他游戏厂商
1996/3/7	SEGA 发表新款 SATURN 及新价格为 20000 日元
1996/3/8	任天堂发表日版 N64 延期至 6 月 23 日
1996/3/28	The King Figther95 会连 ROM 卡一同发售
1996/3/28	SCE 发表 PlayStation 的新价格为 24800 日元
1996/4/1	美版 SEGA SATURN 的价格调低至 249 日元
1996/5/24	"世嘉在街机发表会展出"LAST BRONX"、"Dynamite 刑事"、"SONIC THE FIGHTERS"和"DEC ATHLETE""
1996/5/28	SEGA 公布 SEGA SATURN 的日本总销售量已达 300 万台
1996/6/6-9	东京玩具展'96
1996/6/6-9	"世嘉展出新 SATURN 作品"FIGHTING VIPERS"、"樱大战"、"Virtua Cop]
1996/6/6-9	SNK 展出 NEO-GEO CD 版的"真说侍魂．武士道烈传"和 SATURN 版"真说侍魂"
1996/6/1	PIPPIN 主机和 MODEM 将会分开售价卖
1996/6/1	V SATURN 的新型号登场
1996/6/1	新游戏作品可在便利店售卖
1996/6/3	"世嘉公布将在7月27日发售 SATURN 专用 MODEM,同时发表可以利用 X-BAND 作长距离对战
1996/6/5	SCE 公布制作 PlayStation 游戏的游戏厂商可以自己决定游戏的发售量
1996/6/5	"SCE 举行一个纪念突破 500 万台的 PARTY,同时表扬初次售得 100 万的"铁拳""
1996/6/22	SCE 公布 PlayStation 新型号会以 19800 日元发售
1996/6/22	SCE 公布 PlayStation 的生产量已经突破 500 万台
1996/7/5	"ENIX,CAPCOM,KONAMI,NAMCO,HUDSON 共同设立新公司,负责将新作供应给便利店"
1996/8/23	当日发售的"REAL BOUT 饿狼传说"是一个对应 RAM 的游戏
1996/9/27	SATURN 游戏"樱大战"正式发售
1996/9/30	NOA 决定将美版 N64 的价格由 249.95 减为 199.95 美元
1996/10/1	SEGA 禁止推出 X 指定的游戏
1996/11/1	任天堂公布新游戏售卖系统
1996/11/1	任天堂公布 64DD 的规格
1996/11/8	SEGA 决定将"VIRTUA FIGHTER 3"移植至 SATURN
1996/11/13	SUPER MATIO 64 夺得 MIMCA 协会所颁发通产大臣赏
1996/11/23.24	任天堂的 SPACE WORLD'96 在千叶县的幕张博览会举行
1996/11/23.24	64DD 在 SPACE WORLD 场内首次向全世界公开
1996/11/23.24	N64 的周边设略-振动 PACK 发表
1996/12/1	"SONY 公布香港,泰国,新加坡等 PlayStation 的价格调低至 19800 日元左右"
1996/12/1	"Sega Of America 决定中止生产美版 Mega-CD 和 SUPER 32X,以及主机和游戏
1996/12/10	世嘉所举行的新作发表会中公开采用 modle 3 底板的 Scuv Race 和 LE MANS 24
1996/12/10	在新作发表会中亦公开一个名为"SKI SUTER G"的滑雪游戏
1996/12/13	世嘉发表 SATURN 专用 Television 电话系统
1997/1/1	KONAMI 设立社内奖金制度
1997/1/1	"SCE 将欧美的 PlayStation 售卖公司资本移入 SCE 之内,令全世界的 PlayStation 业务一体化
1997/1/1	SCE 公布全世界的 PlayStation 生产数字已经超过 1000 万台
1997/1/23	SEGA 与 BANDAL 宣布在 10 月成立"SEGA BANDAL"新公司

SATURN 初期的游戏

SATURN 的登场取得了良好的成绩，两个月以内已经达到了 **50** 万台的标准，但是 **SATURN** 登场的最初期游戏的质量却没有跟上，两个月内 **50** 万台的标准是靠着“天竺”、“麻雀悟空”、“**TAMA**”、“**MYST**”和“**VR** 战士”完成的，在这些作品中，只有“**VR** 战士”才能称得上是优秀的作品。因此与同时登场的 **PLAY STATION** 相比，没有取得压倒性的优势，这也算是 **SEGA** 的一个失误。但是再次的错误使得 **SATURN** 在随后几个月的销售中没有使成绩上升许多，这就是几款失败软件的登场，“真说·梦见馆”及“时钟骑士”都属于内容极为空洞的作品，这样在软件力量较弱的情况下，土星主机占有市场的比例与新登场的 **PLAY STATION** 相比没有太大的区别。

对 100 万台的冲击

因为 **PLAY STATION** 没有受到软件市场的限制，所以率先于 **95** 年 **5** 月达成了 **100** 万的销量。之后 **SATURN** 凭借着 **SEGA** 本公司雄厚的软件制作能力，在“梦游美国”等一系列街机游戏的带领之下，也于 **95** 年 **5** 月下旬创下了 **100** 万的记录。当时这一迹象，现在来看也是 **SATURN** 最终失败的原因，不依靠其他软件制造厂商而是只凭借 **SEGA** 本公司的实力，是不能在业界市场占主导地位的。

主机的降价战

SATURN 曾经将售价调低过 **3** 次，分别是：**1995** 年 **6** 月将售价由 **44800** 日元调低至 **34800** 日元、同年 **11** 月的 **29800** 日元及 **1996** 年 **3** 月的 **20000** 日元。另一方面，**PS** 亦曾经将售价调低过 **4** 次，而每次调低售价日期均在 **SATURN** 减价之后不久。很明显，**SONY** 利用了 **PS** 较 **SATURN** 便宜的优势。在以上的降价战中，**SATURN** 只是在第一次取得了预料中的胜利，而其它几次都没有取得理想的成绩。在第一次降价战中，不仅使主机的价格下降，而且还在主机购买的同时赠送“**VR** 战士 **1.5**”的版本，这一活动取得了空前的成功。

SATURN 的黄金期

在第一次降价活动成功之后，**SATURN** 乘风破浪，接连推出了优秀的游戏，其中以“**VR** 战士 **2**”、“世嘉拉力”为主力军，其对 **PLAY STATION** 的冲击极大，而且还成为当时主机销量的冠军，在顶峰时期可以达到 **PLAY STATION** 销量的一倍之多。

在这个时期，**SATURN** 不仅拥有 **SEGA** 本公司的优秀软件支持，还得到了其它软件公司的大力帮助。例如 **WARP** 的“**ENEMY ZERO**”及 **GAME ARTS** 的“钢铁雄狮”都为 **SATURN** 能够登上当时销售量的冠军而作着极大的贡献，当然同时期还有几款代有年龄限制的 **PC** 作品及原创作品的登场。

1997/1/31	PS 游戏"·Q-INTELLIGENT QUBE"及"FFⅧ"正式发售
1997/2/1	ENIX 为 PS 开发"DRAGON QUEST Ⅶ"
1997/2/1	ENIX 闪电成为 SATURN 的游戏开发商
1997/2/1	"SUPER MARIO64"获得邮政大臣奖
1997/2/1	由于 ROM 成本下降,帮一只 N64 游戏的售价将会向下调整至最低 6800 日元
1997/2/1	SEGA 社长中山隼雄发表将来次世代游戏机应有共通规格的言论
1997/2/6	BANDAI 的山科诚社长在记者会上发表"VIRTUAL FIGHTER"可能移植至 PS 上
1997/2/12	NAMCO、SCE 和 POLYGON PICTURE 共同发表新公司-DPS 成立
1997/2/19-20	AOU SHOW
1997/2/19	SNK 发表最新业务用机板-NEOGEO 64
1997/3/1	海外 PS 减价高达 35%
1997/3/6	N64 大幅减价至 16800 日元
1997/3/13	ENIX 发表勇者斗恶 龙Ⅶ将在 PS 上推出
1997/3/18	BANPRESTO 公布"超级机械人大战 F"将在 SATURN 上登场
1997/3/19-23	东京玩具展'97
1997/4/1	世嘉公布新公司名为 SEGA BANDAI ENTERTAINMENT
1997/4/1	SCE 公布 PS 的每月生产数量将提升至 150 万台
1997/4/4-6	TOKYO GAME SHOW'97 春
1997/4/4-6	"樱大战"夺得 3 个部门大奖，以及 96 年 CESA 大奖
1997/4/4-6	NIGHT 夺得两个部门大奖
1997/4/4-6	KONAMI 发表心跳回忆 2
1997/4.25	五款过去 SEGA 名作以 2800 日元发售
1997/5/1	SNK 在美国设立负责 3D 映像的公司
1997/5/1	BANDAI 临时董事会决议原定 5 月 28 日的合并仪式延迟至 7 月
1997/5/15	BANDAI 内部提出再次检讨全并计划的建议书
1997/5/18	大量 THE BEST GAME 以 2800 日元发售
1997/5.26	"BANDAI 撤回延迟合并决议,将会在 5 月 28 日进行合并仪式
1997/5/27	SEGA 与 BANDAI 取消合并计划
1997/6/1	SEGA 陆续推出支援 X-BAND 的专用游戏
1997/6/1	SCE 公布的 PS 的生产量已累积至 1600 万台
1997/6/5	64DD 延期至 98 年 3 月发售
1997/6/17	KONAMI 发表最新街游戏-FIGHTING 武术,以及其新开发的业务用机版-COBRA
1997/6/19-21	E3 GAME SHOW
1997/6/20	SEGA 决定跟主机或 GAME 发信半透明的 COOL PAD
1997/6/26	SEGA 发表最新作品"樱大战 2"
1997/7/1	SCE 将游戏发售日提前至星期四
1997/7/1	任天堂社长-山内博在朝日新闻上发表退休宣言,不过至今仍没有实行
1997/7/1	松下电器公布 M2 将不会发售
1997/7/3	将每个星期五的发售新游戏日改为星期四
1997/8/20	SEGA 发表 SATURN 新作-"SHINING FORCE 3"
1997/8/20	SCE 发表 PS 的全球生产数已突破 2000 万台
1997/8/22	SEGA 取得"视点切换"及"CG 技术"的专利权
1997/9/4	SEGA 宣布 SS 游戏改为星期四推出
1997/9/7	SEGA 发表与 MICROSOFT 合作开发一部 128 BIT 的游戏机
1997/9/25	SATURN 游戏"超级机械人大战 F"正式发售
1997/10/25-11/5	SCE 与 NAMCO 参加第 32 届东京 MOTOR SHOW
1997/11/13	SCE 公布 PS 的新价格为 18000 日元
1997/11/21	SCE 开始发售有振动功能的 DUAL SHOCK
1997/11/22.23	NINTENDO 64 SPACE WORLD'97
1997/11/22.23	任天堂 SPACE WORLD SHOW 中展出新 GAME BOY 的周边机器-POCKET CAMERA 和 POCKET PRINTER
1997/11/22.23	SUPER GAMEBOY2 在 SHOW 中登场
1997/11/26	世嘉开发的"DIGITAL DANCE MIX 安室奈美惠"获得映像音乐奖
1997/11/26-28	松下电器已公布不会发售的 M2 在 DIGITALMEDIA WORLD 中展出
1997/11/27	SNK PRIVATE SHOW'97-98
1997/12/1	任天堂与两间公司一起开发 N64 专用画像加工的周边设备-"PHOTO PAINT"
1997/12/1	ENIX 公布 98 年 4 月更改自己公司的游戏分销网
1997/12/1	SCE 公布 PS 的国内生产量会在 12 月尾到达 1000 万台
1997/12/1	KONAMI 在 GAME MACHINE 展示会中展出"RACING JAM SDX"、"FIGHTING 武术 2"和"BEATMANIA"

SATURN 的恶梦

毕竟是因为对自己(SEGA)本公司的软件制作能力太有自信的缘故，并没有像 PLAY STATION 那样重视其它软件厂商，因此 SQUARE 及 ENIX 宣布加入 PLAY STATION 以后，SATURN 的恶梦由此开始了。因为两大 RPG 厂商基本上同时加入 PLAY STATION，而且为其制作优秀作品的续篇，这样导致了 PLAY STATION 的销量直线上升。同时因为前段冲击的事件，使得这一时刻的 SATURN 没有优秀的作品出现，这也让 PLAY STATION 取得极为优秀的销售成绩，也就是从此刻开始，PLAY STATION 的销售量一直高于 SATURN 许多。

樱花大战形式的成功

为了挽救 SATURN 的软件市场,新形式的GAME——樱花大战出现了。樱花大战取得了极高的销售量，这种形式仿佛使 SATURN 看到了一丝希望,立刻制作了属于同一形式的各种类型游戏，并且开始向美少女类作品靠拢，连续移植 PC 版的"下级生"和"同级生 2"等此类型作品。虽然使得 SATURN 的销售量表面上看有所上扬,但是软件的局限性，使得在短时期后，主机的销售量再次出现了停滞不前的状态。

其它的挽救措施

199 年 3 月 28 日，SNK 首次为移植到 SATURN 的业务用游戏"THE KING OF FIGHTER 95"推出一款 16MB 的 ROM 带，以加强移植后的质素及表现 。不过，由于 ROM 带只能在"THE KING OF FIGHTER '95"中使用,并不合乎环保及经济原则,因此当后来发售"REAL BOUT 饿狼传说" 时，便使用了可以对应其他游戏的 8M RAM 带。至于后来由 CAPCOM 推出的 4MB RAM 带,同样可以来对应其他游戏,以增加游戏的流畅度。

SEGA 为了将业务机的成绩带到 SATURN 之上,于是特别开发了一块可以对应 SATURN 的业务基板—ST-V。不少 SATURN 游戏如:"DYNAMIC 刑事"、"WINTER HEAT"等等,都是由 ST-V 基板上移植过来。不过,SEGA 这种以移植业务用游戏作为主导的策略，而不像 PLAY STATION 般以吸纳非机迷为市场方向，正正反应出 SATURN 于市场上的局限性。

再次沉重的打击

SQUARE 的"FFⅦ"于 PLAY STATION"上发售,使得 PLAY STATION 的销量疯狂上涨，随后 SQUARE 将其标牌的著名系列 "浪漫沙加" 系列及 "前线任务" 系列都在 PLAY STATION 制作新的一代，而且还专门为其开发了几款新的作品,其中以"异度装甲"及"最终幻想战略版"最为成功,都达到了 100 万以上的销售量。对 SATURN 的另一沉重打击,就是"生化危机"系列。

发生日期	大事
1997/12/2	SEGA PRIVATE SHOW 97－98
1997/12/18	SATURN 游戏"GRANDIA"正式发售 有振动功用的 DUAL SHOCK 开始发售
1997/12/20	可以多人参予的 NETWORK RPG 游戏－Dragon's Drean 登场
1997/12/24	SQUARE 公布"FFⅦ"的销售量已突破 500 万台
1998/1/1	NAMCO 开发的"SOUL EDGE"获得第届文化厅媒介艺术赏
1998/1/10.11	次世代 WORLD HOBBY FALR 东京大会
1998/1/10.11	"任天堂展出 POCKET MONSTER 金，银版"
1998/1/10.11	世嘉展出新 SATURN 作品"SONIC R"
1998/1/14	CESA 在记者公布开始展开扑减违法的二手游戏
1998/1/17.18	CAPCOM 在 MILITARY SHOW 中展示"BH2"最新画面
1998/1/29	"BIO HAZARO 2 正式发售
1998/2/1	SCE 公开 DUAL 中 SHOCK 中展示"BH2"最新颜色
1998/2/10	人交昭一郎正式为 SEGA 社长
1998/2/14	任天堂发售新版 SUPER FAMICOM
1998/2/18.19	AOI SHOW 1998
1998/2/18.19	世嘉展出"FIGHTING VIPERS 2"、"VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM"和"SEGA RALLY2"
1998/2/18.19	NAMCO 展出与 SQUARE 一起开发"ENIRGEIZ"
1998/2/19	"SCE 发表 Pocket Station，外貌和其性能"
1998/3/2	任天堂公布 N64 名作游戏的价格大幅调低至 4800 日元
1998/4/1	"VIRTUA FIGHTER"第列被美国国营戟物馆认定
1998/4/3	"GRANDIA"获得 CESA 优秀赏
1998/4/18	世嘉发表最新街机赛车游戏－"Daytona USA 2"
1998/4/27	SQRARE 与美国 Electrinic Aris 设立两间合并公司
1998/5/8	SONIC 正式成为 SEGA 的立体商标
1998/5/19	SQUARE 正式发表"FFⅦ"最新画面
1998/5/21	世嘉 AM2 研发表一个通信协力的街机游戏－SPIKE OUT
1998/5/21	世嘉发表会－SEGA New Challenga Conference＝"世嘉发表新主机名字，性能和大约价格等"
1998/5/23	WARP 发表首个 Dreamcast 游戏－D 之食卓 2
1998/5/28－30	GAME BOY COLOR 在 E3 首次公开
1998/6/10	VIRTUA STRIKER VER'98 登场
1998/6/10	任天堂公布 10 月 21 日 GAME BOY COLOR 的价格为 8900 日元
1998/6/18	N64 将在同年 7 月 1 日调低价格至 14000 日元
1998/7/11	Play Station 游戏"X`sai'"正式发售
1998/7/15	世嘉在电影－GODZILLA 上画同时发售对应 Dreamcast 发表会中公布两个在 Dreamcast 的游戏
1998/8/21	SCE 公布 Play Station 的生产量已到达 4000 万台
1998/8/22	SEGA 正式发表第一个 Dreamcast 游戏－SONIC ADVENTURE
1998/9/1	SCE 决定 Play Station 在美国的价格由 149 美元调低至 129 美元
1998/9/1	任天堂宣布 64DD 延期发售 99 年 6 月
1998/9/1	"VIRTUA FIGHTER 3tb"和"RALLY 2"正式决定移植至 Dreamcast
1998/9/1	SNK 公布"THE King Fighter 98"将移植上 Dreamcast
1998/9/1	SNK 公开能够对应 Dreamcast 的 NEO－GEO Pocket
1998/9/1	任天堂公布将会在 11 月下旬发售对应 N64 的扩张 RAM 卡
1998/9/17－20	第 36 届 AM SHOW
1998/9/17－20	世嘉首次公开一块和 Dreamcast 互换的街机机板－NAOMI
1998/9/17－20	世嘉亦公布数个对应 NAOMI 的街机游戏
1998/9/18	世嘉在 DC 硬件说明会中公布其他未公布的 DC 机能
1998/9/22	SEGA 发表 Dreamcast 的发售日期将延迟至 11 月 27 日
1998/10/6	SEGA 在 New challenge Confellence2 中正式公布为 29800 日元
1998/10/9－11	TOKYO GAME SHWO'98 秋
1998/10/9－11	世嘉在场内展出将会在 Dreamcast 推出的游戏
1998/10/9－11	世嘉同时展出多个 Dreamcast 周边机器
1998/10/9－11	SCE 展出 Pocket Station
1998/10/21	任天堂正式发售 GAME BOY COLOR
1998/10/28	NEO－GEO Pocket 正式发售
1998/11/27	SEGA 正式发售 Dreamcast

失败的合并计划

1997 年对于 SEGA 来说，可以说是一个失望的年头。在 1 月的时候，SEGA 及 BANDAI 宣布将于 10 月组成一间新公司，然而当合并仪式举行前夕（5 月），双方突然决定取消合并计划。无疑此事对于 SEGA 来说，的确是一个很大的打击，亦令 SEGA 最终转向与 Mircosoft 合作开发新一代游戏硬件。当然，SEGA 如此热切希望与其他厂商合作，足见当时的 SEGA 并未能力有独力开发硬件的条件，而需要注入新的力量和技术。无可否认，BANDAI 虽然有开发新机种的经验，但它却不甘伦为 SEGA 其中一个部门，加上 TAMAGOCHI 的成功而令到合并计划告吹。至于后来的 Mircosoft，由于没有太多家庭机及业务机方面的经验，故此希望藉 SEGA 来染指游戏界。由此看来，SEGA 和 Mircosoft 之合作，完全是基于两者间可以各取所需的情况下而出现，这和 BANDAI 合并时的情况又相差甚远了。

无意义的反抗

作为 SATURN 自然不愿意输给初次进入业界的 PLAY STATION，在"FFⅦ"发售以后，也推出了不少优秀的作品，例如 RPG"格兰蒂亚"、"街"、"樱花大战 2"、"光明力量 3"和"吉伦的野望"这些优秀的作品的确给玩家带来了极大的享受，但是整个业界以及市场热卖的势头已经转向了 PLAY STATION，也就是说 SATURN 不再具有力挽狂澜的力量。不过，作为优秀的作品，玩家还是会深记心间的。

新时代的新主机

SEGA 正式宣布推出新主机是在 1998 年 5 月 21 日，这也说明其承认了 SATURN 不再具有向 PLAY STATION 挑战的实力。新主机将是和 Mircosoft 合作开发的 128 位机体，其名称为——**Dreamcast**。

优秀作品的回顾

以下是由日方评出的 SATURN 10 种类型作品中最优秀的前两作，现刊出以便大家参看。

RPG
1. 格兰蒂亚
2. 灵魂黑客

SLG
1. 樱花大战 2
2. 吉伦的野望

AVG
1. 街
2. 七风岛的物语

ACT
1. NIGHTS
2. 合金弹头

STG
1. 翼龙
2. 闪电出击 5

GTG
1. 死亡之屋
2. VR 枪警 2

RCG
1. 世嘉拉力
2. 梦游美国

SPT
1. 全日本摔角
2. J 联盟 2

PUZ
1. 史来姆方块
2. 花组对战

对战 ACT
1. VR 战士 2
2. 美国英雄对街霸

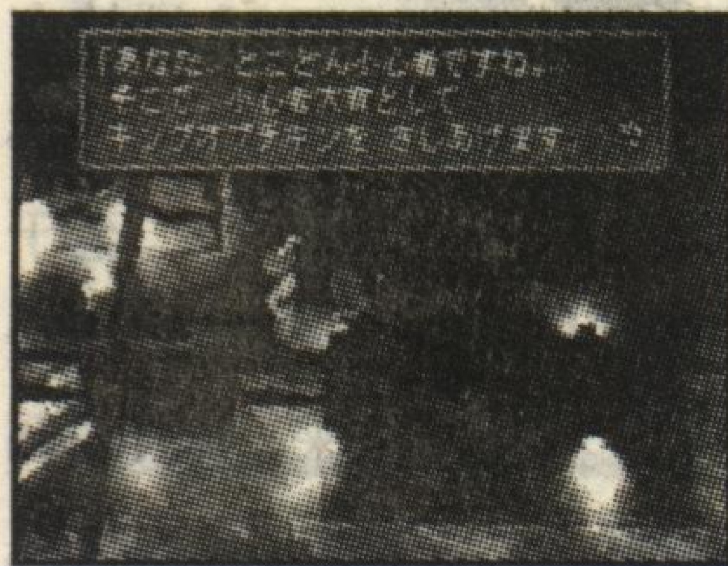
日本热门GAME排行榜 TOP10

1998年12月15日发布

以销售量为准

这个月的首位游戏是"拉加伊亚传说"其累计销售已超过20万套。另外,GB的一款"口袋妖怪"仍然有较好的成绩,但是令人失望的是世嘉只有一款游戏上榜。

拉加伊亚传说 第1位



PS 厂商:SCEI
类型:RPG
发售日:1998年10月29日

本作品采用新型的战斗系统,且中间穿插了许多有趣的小游戏,使得游戏性大大增加。

多卡邦!怒之铁剑 第2位



PS 厂商:ASMIK
类型:RPG
发售日:1998年10月5日

这是ASMIK公司出品的一款特别的RPG游戏,从游戏的娱乐性方面颇受玩家的好评。

恶魔救世主EX版 第3位



PS 厂商:CAPCOM
类型:对战ACT
发售日:1998年11月5日

相信大家都玩过"恶魔救世主",它的这个EX版又加入了许多新的要素,是款好的格斗游戏。

BEAT MANIA 第4位



PS 厂商:KONAMI
类型:ACT
发售日:1998年10月1日

自从KONAMI推出这款游戏以后,在日本甚是流行,其续作也正在移植中。

FIFA世界杯'98~法兰西总集编~ 第5位



PS 厂商:EA
类型:SPG
发售日:1998年11月5日

"FIFA世界杯"是EA的王牌大作,在PC版和PS版本上都很有名气。

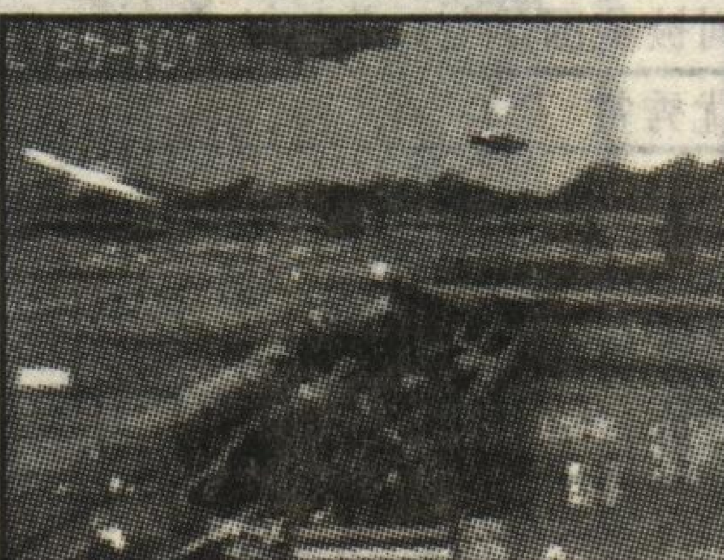
口袋妖怪——比加丘 第6位



GB 厂商:任天堂
类型:RPG
发售日:1998年9月12日

当彩色GB推出以后任天堂制作出了这款游戏,其销量也很好,也使得GB销售量上升。

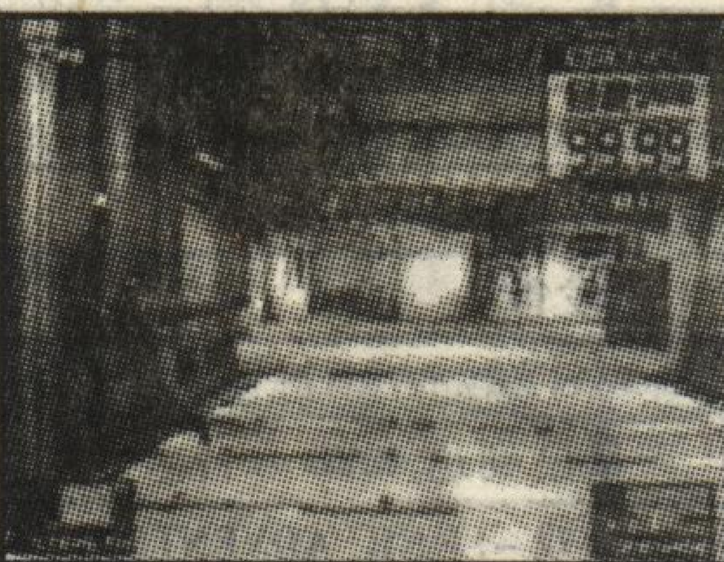
ZEUS CARNAGE HEART SECOND 第7位



PS 厂商:ARTDINK
类型:SLG
发售日:1998年11月5日

这是一款比较有新意的SLG游戏,其战斗场面和音乐表现都是极其出色的。

燃烧战车 第8位



PS 厂商:KONAMI
类型:ACT
发售日:1998年9月3日

在任天堂时代大家都玩过"燃烧战车"吧,而这个PS的"燃烧战车"与上作有着完全不同的表现。

三国志Ⅵ 第9位



PS 厂商:光荣
类型:SLG
发售日:1998年10月8日

这个游戏就不用多说了,是光荣公司出品的经典战略型游戏之一。

美国英雄VS.街头霸王 第10位



SS 厂商:CAPCOM
类型:对战ACT
发售日:1998年10月22日

本游戏画面非常精美,需配合4M卡才能运行,是CAPCOM的名作之一。

纵横四海



娱乐回廊

聆听众神的私语——塔罗牌



聆听众神的私语 塔罗牌

作者/小孔=片片(一只什么都看见了的企鹅)



图为作者自己流中的塔罗牌~倒吊男,象征一切的牺牲!

这是一种最近在大家身边开始风行的占卜卡片。小孔第一次见到是在三年前一本原版《LaLa》上的广告,完全预约限定版,发售定价忘了(BLUE: 稿费 1/2DOWN!),反正是现在花多少钱也买不到的那种,两年前台湾尖端中文版发售,港币 150.00,'98 年国际书展上出售展品定价 RMB 248.00 元,和大家现在所见到的相比,质量与价格成正比……(BLUE:再说这些会被读者捶死的!进入正题!)

OK。想当年小孔也是扑克牌的高手(BLUE……),现代的扑克牌正是从塔罗牌演化而来,从塔罗牌中剔除了 25 枚。这其中最大一部分是,除了现在使用的 52 张(从 ACE 到 KING 的 4 组)以外,第 5 组"大阿尔克娜"(拉丁文意为构成大秘密),共 22 张均绘有美丽的图画。这 22 张流传至今在扑克牌中只剩下了 JOKER(杰斯塔、FOOL)一张。

还有一种宫廷牌,也就是 4 枚的骑士卡片也消失了。现代扑克牌中只残留有每组三枚宫廷牌:KING、QUEEN、JACK(PAGE),据说是 14 世纪时塔罗牌由吉普赛人流行开来,为了避讳当时 TEMPLE 骑士团的名讳而去掉了。总之基督教廷一向视塔罗牌为异端,因为它其中蕴藏了太多各民族文化的精华,很不利于教会的独裁统治。

塔罗一词在世界各地的神话中都有,藏传佛教是绿度母,印度的塔拉到爱尔兰的托兰,拉丁语泰拉、希伯来说特拉、高卢语塔拉尼丝、意大利古语图兰朵……是梵天以前古老女神最崇高的称呼;埃及称之为"王道"(音法老),据说由智慧之神图特的智慧书中所载,中国类似之物称为"筮"或"易"。



基督教一向对它所侵占地区的文化采取多种侵略手段,从 1378 年德意志レーゲンスブルク郡查禁塔罗牌以来,在长达百年的时间里塔罗牌蒙上各种不白之冤:1423 年被认定为恶魔的发明,1450 年的记录中认为它是恶魔偶像崇拜。苏格兰圣职者称它为"恶魔之书",大阿尔克那 22 张彩绘是"通往地狱深渊竖梯的横阶。"是"恶魔的日祷书"……塔罗牌实际是种种非基督教的秘术体系的结合:卡巴拉秘术(参见《东京巴比伦》、《孔雀王》)、赫尔墨斯的魔术、希腊·罗马神话的异教思想、北欧的魔法等……在异教的吉卜赛人眼中,它是《圣书中的圣书》、《邵特·三倍伟大于赫尔墨斯之书》、《亚当之书》、古代文明最初的《启示之书》……现代解读者"符号的语言、无意识的语言,用正确的方法去连接,开放通过灵魂领域的大门。"



塔罗牌还曾和魔女结缘。在对魔女处刑最为严厉的德意志乡村,禁绝(塔罗牌)理由之一竟是卡片上描绘有妖艳的女性。总之在不断的禁绝之中,大阿尔克那牌最终除 FOLL(愚者)之外全部被删除……

至于小阿尔克那(构成小秘密) 56 张 4 组,与东方诸国的四大元素(地、水、火、风)的 IMAGE 有关。第



一组圣杯，也就是♥，第二组魔杖＝♣，第三组五芒星＝♦，第四组宝剑＝♠，传说湿婆与时母合体神的四只手各持有杯、笏、戒指和剑，猴神哈纽曼也是。到了希腊的命运女神ネメシス只有两只手就抱着杯、杖、苹果和车轮(活象废品收购)。

四宝物由哲学者所定义，又分别代表人生4个阶段：

①嬉戏的生活，圣杯代表母性的"水"，也是生命之杯，是人生经验形式的阶段；

②建造的过程，魔杖代表男性的"火"，权力的象征，是成人的阶段属木(即三叶草 CLUB)；

③财产的所有。钱币代表女性的"地"(坤)，通常用五芒星表达，在《东京巴比伦》及《CLAMP学园》中常出现，连美国国防部也建造成五角形状，所以是从古至今具有神秘属性文物(早阴)。也总是与金钱财富相关联，转化为钻石♦，词源"世界的女神"；

④灵魂的解脱，宝剑代表男性的"风"(乾)，常与破坏、灾难相联系，是老人对死亡的恐惧，后来的♠在各种算命法中也多代表不吉。

由于塔罗牌只有强大的自然生命力，教会对它的禁绝终以失败告终，于是他们开始尝试改良塔罗牌(这也并不难，因为基督教神话源于犹太教经典，犹太教又深受苏美尔人影响，而伊秀塔尔(苏美尔地母神)也是记述在塔罗牌之内的)：

首先，大阿克那变成了基督受难的历程(比如倒吊男就成了耶稣)……别的尝试还有将小阿克那的4组变成了圣杯圣物：

①基督及其十二个门徒在最后的晚餐中所用的玻璃杯——圣杯。

②从基督肋下刺穿的圣龙吉诺斯长矛(参见EVA、孔雀王)——魔杖。

③基督的使徒祭祀时用来盛血的圆盘——圣体皿。

④ダビデ王的"精灵的剑"。

这些实际上也脱胎于爱尔兰神魔时代的4宗财宝：

①再生的大杯；②路弗(相当于太阳神)之枪；③法鲁的石(和苏格兰的石中剑传说中会识别真王的"主权之石"相同；④"努阿扎之剑"。





据说塔罗牌中还蕴藏了许多数理的奥秘，但小孔从来对代数课过敏，高数课也必须和图形接合才能学得下去，这一段的内容就只说两位数加法吧：塔罗牌"太阳"番号19，"月亮"番号18，古代的"大年"正是2个19年周期与1个18年周期相结合，合计共为56年，太阳与月亮的运行一致，塔罗牌一共78张，为黄道十二宫从1连加至12之数……

另外还有塔罗牌的回文诗"ROTA TARO ORAT(TORA) ATOR"意为"罗的车轮是塔拉的律法。"大阿尔克那除"FOOL"以外21张，是塔拉女神21姿——"FOOL"又名旁观者(QUERENT)，是创世神阿达姆·卡达门(参见《天使禁猎区》)后来变为JOKE——在一种相当古老的占卜术中，21张牌列成3边各7枚的正三角形，(中间为FOOL)，分别代表命运女神过去、现在、未来，也是在子宫中的3又3个月，人生3个21年(如斯芬克斯所述)。

21姿的最后一张，称为"世界"，又名"新娘"、"显现"、"宇宙""母性自然"、"英知"等等，通常是由象征四大元素的花环所簇拥的美丽女生，是塔罗牌体系的究极与顶点——在死的瞬间感到喜悦的性力女神沙克蒂。从因果业报解释："盼望她、得到她又失去她"。吉卜赛的占卜师喜欢用圆环来解释："世界"的愿望实现，就又回到最初的FOOL，人生之旅回复初始状态。"所以塔罗的宗教观是轮回式的，与基督教所宣扬的直线式的天堂与地狱完全格格不入。连洗牌法也是用两个"回归之轮"运行，右手之道(顺时针)与左手之道(逆时针)相结合成一个∞字是梵天无限的表示，起源于印度(后来叫阿拉伯数字，沿用至今)。

当牌面上数字相加为20，这两张牌也相互对应：

Ⅰ魔术师，也就是赫尔墨斯，CLAMP用神威表示，魔法杖是有飞翼的蛇杖。在灵的领域，它与XⅣ太阳的男性力相对应。

Ⅱ高级女祭司，即月之女神阿尔忒弥斯，是XⅧ月亮的拟人化。

Ⅲ女王即伊秀塔尔，对应XⅦ星辰，是大地和海洋祝福的司创造女神。





Ⅳ皇帝代表神圣罗马帝国。在各个异教预言中，它都是注定要毁灭的，所以与XⅥ塔被晨星鲁西弗的雷电所击中的塔相应。从塔顶掉落的两个人一是皇帝一是教皇。

Ⅴ教皇在灵的领域被形容为XⅤ恶魔。后者被读者赠与BLUE前辈，恰如其分。

Ⅵ恋人对应XⅣ节制，牌面为伊西丝神手持阴阳水罐相互倾倒，水乳交融，被读者赠与KING，如果再多几个水罐或许更贴切。

……

Ⅹ命运之轮对应它自己，也就是曼陀罗华。(DRAGON 或 GON?)

Ⅻ倒吊男原本是小孔最喜欢的一张，但被读者赠给了PAN那小毛头，着实忿忿！！——倒吊男，在北欧神话中，称为奥丁的秘仪，奥丁将自己单足倒吊在拱门的绞架上，两胁被长矛刺穿，经过七日七夜的苦熬之后，领悟了死之国的文字“ルーン”教导信徒要完全放弃自我的意志、思考、喜好……完全的牺牲与奉献。田村由美的《BASARA》中给扬羽的就是这样一种悲惨的命运，生死未卜的大凶。(到现在还在出番外编，就是不写明确的结尾。)

在ENIX“对战热舞”中，名叫PINKY的吉普赛女郎用的COMBO就是塔罗牌攻击(应该是大阿尔克那，但看不清楚是哪几张)，据说在编辑部某人是此游戏的高手。

山田章博也画过一套的，不过小孔最喜欢的还是一个集英社新人叫宫城远子，她所绘的塔拉女神21姿充满了清新的灵力，若与占卜师的灵力相配合，当是能改变命运的那一种吧?!



自写稿至完稿以来，KING一直宣称要亲自绘制傻瓜版塔罗牌，但截止至发稿之日，仍未有完成迹象，无奈之下只好临时调换，请大家暂且欣赏CLAMP所绘之塔罗牌十张(Ⅰ. 魔术师：神威；Ⅱ. 高级女祭司：丁姬；Ⅲ. 女王：阿庚；Ⅳ. 皇帝：刀隐；Ⅴ. 教皇：苍轨；Ⅵ. 恋人：神威与小鸟；Ⅶ. 战车：空汰；Ⅷ. 力量：猫依与犬鬼；Ⅸ. 隐者：飒姬；Ⅹ. 命运之轮：牙晓)，鱼目混珠之举，实属惭愧。

塔罗牌说简单些，只是一种卡片游戏。如果用来算命，那纯粹要以占卜师的灵力而定了(一本正经地说)。一般人只有算第一次时才会有最集中的念力，所以奉劝大家不要重复同一命题，即使当真算出综合运是恶魔正位(如小孔)，也不必太在意，因为由塔罗牌轮回之本质可知，那正是教皇哟！(得意地笑)



> 这次的《塔罗》是冒着迷路的危险，支付了高额的罚款，还写了生平第一份检讨书之后才换来的，(北图里有个美术资料大量、日文图书丰富、只许教授级别进入、又经常丢书的地方)下次有机会可以去看看。

编者附录

Ⅰ. 从占卜术的源流讲起……

在字典中，占卜术是指“神话中预卜未来的法术，通晓神意的本领。”

古代原始民族中普遍存在一种观念，认为一切自然现象以及个人或国家的命运都取决于神的意志。这一观念是占卜术的思想基础。古代人设想，能够通过各种征兆将未来的情景展示给世人。占卜术在希腊，罗马流行甚广。无论个人还是整个国家，如果事先不请求神示，不知神的意志，那就不能做任何事情。在荷马时代，先知是一种专门的职业。中国古代也不例外，甲骨文都是算卦的文字，因而被称为“卜辞”。周代有“大卜”、“卜师”、“卜人”等专职官员，都是负责算命的。在古希腊，阿波罗被认为是神示所和预言家的主要保护神。希腊人相信，阿波罗比别的神祇更经常地赋予他所喜爱的人以预言的才能。在预言家中最受希腊人尊敬的是西彼拉和巴客斯据说是女神们赋予她们以灵感，西彼拉和巴客斯的许多预言已经汇成集，如《西彼拉书》等。这些预言集被当作国家的至宝，每逢重大事件就要向预言集求教。在占卜术中被赋予最崇高也最神秘的色彩。这在不少动漫画作品中鲜明地体现出来。如在永野护的宏篇巨著《五星物语》中，阿特洛波丝，拉克西丝及克罗索这命运三女神就在不同时间，不同场合说出了关于究加星团和FATIMA命运的预言，而不久前着实火爆了一阵的《风云》(香港漫画家马荣成原著)，其重要线索之一也不过是一句“金鳞岂是池中物，一遇风云便化龙”的预言！在这处还有个人不能不提，那就是法国大预言家诺查丹玛斯，他的预言集《诸世纪》在大小刊物，街头巷尾简直被炒得红透了半边天！

除了相信预言之外，古代人还相信梦谶。即使到了现代，梦谶在日本及欧美依然不乏信者。CLAMP的《X战记》

中甚至称日本许多重大政事都在向占梦师(该作中称为"梦见")请教，那个将主角神威引入自己梦中并向其展示世界末日的巫女了也还罢了，另一位一直在梦里等待命运之日来临的"梦见"牙晓可着实迷住了不少女孩子哟！其实，早在荷马时代，人们就认为梦是宙斯传送来的。在民间宗教里，人们相信有一种精灵既是梦的体现者，又是梦的掌管者。赫西俄德在《神谱》中说这些精灵是夜神倪克斯之子，后来诗人们又说他们是睡神许普斯之子，各有各的名字。据荷马说，梦住在遥远的西方，在冥国的入口处附近。梦离开住地穿过角制大门出来，这就是预言性质的梦；而穿过象牙制大门出来的，则是虚幻的梦。人们始终相信，众神不仅会派遣梦幻精灵，而且还会亲自在人们睡梦中显现，并向人们说明自己的意向，在希腊和罗马都有释梦的书籍，其中有一本《释梦》是阿耳忒弥多罗斯在公元前2世纪编写的。在中国，也有类似性质的《周公解梦》。

随着时间的推移，人们开始通过一些自然界中实际存在的事物来进行占卜，古希腊人相信飞鸟是众神的信使，而众神正是通过飞鸟送来征兆。那些单独飞翔的巨大猛禽尤其受到重视，其中有宙斯的信使——鹰(古希腊诸神一般都有自己的爱鸟，如雅典娜爱鸟为猫头鹰，赫拉为孔雀等)，就这样，一门新的学问——观鸟占卜出现了。

古希腊和罗马人还根据献牲的祭品进行占卜，祭司们根据祭牲在宰杀前的动作，祭坛上祭牲肉块变化的快慢，特别是祭牲内脏的状态等等来判断神意和吉凶。古罗马有专门的脏卜师，他们检查心脏，肺脏以及胆囊等。有时，占卜是祭祀的唯一目的（多在战时），希腊军队中甚至有随军的脏卜祭司。

天象和气象(闪电、雷鸣、日食、月食、彗星、陨星)也为是神意的表示，因而成为占卜术的一个重要方面。闪电雷鸣是吉是凶，这要看来自何方。彗星、日食、月食都被认为是不祥之兆。古希腊人对占星术一无所知，直到马其顿王亚历山大远征，占星术才从巴比伦传入希腊。在众多的占卜术中，占星术对现代人的影响最大。无论是日本、东南亚还是欧美，占星术方面的书籍几乎随处可见。还记得CLAMP的《圣传》中的"星见"九曜吗，她那关于阿修罗与夜叉命运的预言几乎使每个读者的心从头悬到尾！而在原哲夫的《北斗神拳》中，看到北斗七星伴星的人则被认为已将走到生命的尽头！中国古代的占星术自成体系，玄妙渊深，在此便不详述了！

讲过这么多的占卜术之后，我们终于到此次的正题——塔罗牌了。那么，这些薄薄的卡片对于今天的人来讲究竟魅力何在呢？先让我们来简单回顾一下与塔罗牌有关的历史吧——

Ⅱ．*有关塔罗牌的记载*

在欧洲发现的一些文件和古堡中，曾经有如下关于塔罗牌的记载：

一、一三八〇年十月二十六日，西班牙巴塞罗纳的尼可拉斯·萨蒙拿(Nicholas Sarmona)在他的信中提到了"纸牌"的字眼，可能和"TAROT"塔罗有关。

二、一三八二年，巴塞隆纳市政府公布了一项法令，禁止几种不同种类的赌博，其中包括了"玩纸牌"，可能也和"TAROT"塔罗有关。

三、一四〇〇年，意大利所创作的一幅壁画，描绘一位叫作"菲比尔"(Fibbia)的王子站在一张桌前玩塔罗牌。有一些专家认为，这位来自比萨(Pisa)的王子就是塔罗牌的创始者。

四、在意大利埃索尼(Issogne)古堡发现一幅壁画(创作时间约为一四一五年至一四五〇年间)，图画中显示八位士兵和两位妇人在一家客栈里，士兵的武器挂在墙壁的架上，左边的四位士兵在下棋，右边的两位士兵和一位妇人在打架，正中央两位士兵和一位妇人则在玩塔罗牌。

五、在意大利米兰发现一幅壁画（创作时间为一四〇〇年至一四五〇年间），图画中一田四女坐在花园的一张桌前玩塔罗牌，衣着华丽，神情很专注，男的在发牌，其他四位妇人则在看牌。

六、一四五〇年十二月十一日，米兰公爵法兰西斯柯(Francesco)写给财务长安东尼·崔柯（Antonio Trecho）的信中，通知对方送两副塔罗牌给他。该年十二月十五日，法兰斯柯的第二封信中，提到他很高兴收到那两副塔罗牌，请对方再送一副牌给他。

七、在意大利史佛拉(Sforza)古堡中发现五十九副塔罗牌，根据牌上印的徽章推断，是属于一四九九年的史佛拉皇族。

八、意大利作家马利尼·柯凯（Merlini Cocai）在一五二七年的作品中，首次提到了塔罗牌用于占卜的情景，也是所有记载中第一次出现二十二张主牌。

上述的记载显示，十四世纪末、十五世纪初的欧洲很有可能是塔罗牌的发源地。

Ⅲ．*有关塔罗牌的制作*

十三世纪末到十六世纪中期，正值意大利文艺复兴时代，推崇希腊、罗马的文化艺术。当时是由威斯康提(Visconti)和史佛拉(Sforza)两个王朝统治米兰，目前分为十五种不同设计样式的两百七十一副塔罗牌，即被发现是这两个王朝留下来的，因为牌上可以找到这两个王朝所代表的徽章。

在十三、十四世纪，米兰约有二十一万人，是欧洲的贸易中心，也是从阿尔卑斯、威尼斯到几内亚的必经之地。这个城市土地肥沃、农业发达，而且商业兴盛，以制造精美盔甲闻名。

当时的社会分成许多皇室、贵族、商人、工人和农人，一般人依附在贵族之下接受保护。

由于拥护教宗和拥护罗马皇帝的贵族互不相让，彼此常发生冲突，经常打仗。而贵族与贵族间也常常结盟，但

往往因权力改变，结盟破裂。

一二七六年，拥护罗马皇帝亨利七世（Henry Ⅶ）的威斯康提家族打败了拥护教宗约翰二十二世（John ⅩⅩⅡ）的戴拉·托利（Della Torre）家族，开始统治米兰。

威斯康提王朝从一二七七年开始到一四四七年结束，其最后一位继任者菲利波·玛利亚（Fillippo MArra）公爵，因为没有儿子，所以把女儿下嫁给史佛拉公爵，因而从一四五〇年开始，史佛拉家族开始统治米兰，一直持续到一五三五年。

在威斯康提和史佛拉两个王朝统治的时代，塔罗纸牌相传是贵族的娱乐游戏；而在另一方面，塔罗纸牌也被用来占卜。

除了在意大利，此时法国也盛行玩塔罗牌。

最早的塔罗牌都是由宫廷的画家手绘的，这些手绘的牌充分反映了早期文艺复兴时代的风貌。

从人物的穿着、角色、建筑物、家具、器皿等，不但反映当时的贵族生活，也代表了他们的宗教信仰和心灵思想。

即使当时米兰的公爵效忠皇帝，对罗马教廷不服，教宗的地位仍然非常崇高，这一点从牌中便可显现出来。

而当时一些重要人物的肖像也都出现在牌中，如“皇帝”为亨利七世的画像，“教宗”为约翰二十二世的画像。当菲利波·玛利亚公爵的女儿下嫁史佛拉公爵，“情人”牌上的情侣，就是他们两人的画像。

同时，由于权力斗争和战争不断，当时的贵族都相当迷信预言和占卜，他们寻求炼金术，在作重要决策的时候，常常求教于天文星象学家，并利用塔罗牌占卜朝廷大事。

因此，塔罗牌中的图案除人物以外，也纳入了一些自然的天象，如星星、月亮、太阳、世界等，多少受到占星学的影响。

在塔罗牌中，也有许多张牌是和星座有关联的，这些相关的星座，也反映了塔罗牌的某些个性象征。

塔罗牌名称	相关的星座
皇帝（THE EMPEROR）	山羊座（ARIES）
教宗（THE HEROPHANT）	金牛座（TAURUS）
情人（THE LOVERS）	双子座（GEMIN）
战车（THE CHARIOT）	巨蟹座（CANCER）
坚强（XTRENGTH）	狮子座（LEO）
隐士（THE HERMIT）	处女座（VIRGO）
正义（JUSTICE）	天秤座（LIBRA）
死亡（DEATH）	天蝎座（SCORPIO）
节制（TEMPERANCE）	射手座（SAGITTARIUS）
魔鬼（THE DEVIL）	魔羯座（CAPRICORN）
星星（THE STAR）	水瓶座（AQUARIUS）
月亮（THE MOON）	双鱼座（PISCES）

在威斯康提和史佛拉王朝中，有四个人对塔罗牌影响很大，分别是诗人法兰西斯柯·派屈克（Franceseo Petrarch）、画家马里诺·托多拿（Marziano da Tortona）、武士巴托罗米欧·柯拿尼（Bartolomeo Colleoni）公主伊莎贝拉·德伊斯提（Isabella D'Este）。

诗人法兰西斯柯诞生于一三〇四年，大学时代研读法律，父亲去世后，改读古典文学。在他的一生中，受到一位神秘情人萝拉（Raura）的影响很大，诗作中充满了对萝拉的爱情歌颂。

但是萝拉是当地贵族的夫人，所以他们的恋情没有结果，终其一生，法兰西斯柯到处旅行，漂泊不定。他翻译古典文学，创作风格受文艺复兴时代的影响很大。

法兰西斯柯深信宇宙世界和灵魂精神对人类的影响很大，甚至主宰人类的命运。在他的著名诗作中，便以六张塔罗牌代表人类的心理状态。这六张牌是：情人、节制、死亡、战车、太阳和世界。

“情人”歌颂对萝拉的爱慕之情；“节制”描述对萝拉倾诉爱意遭到拒绝，强忍内心的痛苦；“死亡”描述爱人萝拉离他而去；“战车”代表他展开一段漂泊的旅程；“太阳”代表他体验到人生的滋味，重新拾回信心；“世界”描述爱人萝拉重回他的怀抱。

法兰西斯柯的创作充满了真挚的情感，感人的诗句和情节风靡了意大利的居民。而诗作中对六张塔罗牌的诠释，更激发了人们对塔罗牌的想像力和神秘力量的认知，掀起对塔罗牌的喜好。

画家马里诺诞生于一三七〇年，他的家族在意大利是显赫的贵族。大学时代，马里诺研习的是文学和艺术。毕业之后，马里诺担任教宗葛瑞高里十二世（Grgory Ⅶ）的秘书，负责写信和翻译文件。后来葛瑞高里十二世被解除职位，由米兰的大主教亚历山大五世（Alexander V）所取代，马里诺因而离开教廷，投效威斯康提家族。马里诺担任王子菲利波·玛利亚的家庭教师，后来王子继任公爵，马里诺成为御用宫廷画家。

由于公爵非常喜欢玩牌，便要求马里诺为他绘制塔罗牌，并把他的肖像放入牌中。当时公爵给马里诺的酬劳高达一副牌一千五百个金币。

因此，马里诺可说是早期塔罗牌最重要的画家之一。

武士巴托罗米欧诞生于一四〇〇年，由于他曾经出生入死，为菲利波·玛利亚公爵和史佛拉公爵卖力，征讨敌人，几次被俘又逃出，战功显赫，成为当时朝廷的重臣和公爵的密友。

菲利波公爵为了奖励巴托罗米欧，把自己心爱的塔罗牌赐给了他，因此在巴托罗米欧家族留下了七十二张塔罗牌，成为传家之宝，追忆往昔的辉煌。

公主伊莎贝拉是意大利文艺复兴时期最出名的女人，从小便接受良好的教育和精致文化的薰陶，酷爱艺术和文

学。她的哥哥在教廷做事，妹妹嫁给史佛拉王朝的公爵，全家人都喜欢玩塔罗牌。

伊莎贝拉曾经雇用大量的画家为自己作画，并且收藏古董和塔罗牌。除此之外，她还制作自己的塔罗牌，这些牌都是金底银边，尺寸比较小，显得非常精致。由于伊莎贝拉的提倡，使得塔罗牌在当时的王室贵族中非常的流行。

Ⅳ. 塔罗牌作用的变迁

目前所发现的十五世纪到十七世纪的塔罗牌，大多被收藏在纽约大都会博物馆、布达佩斯美术馆、耶鲁大学、罗马艺术馆、史佛拉古堡和几位私人收藏家手中。

最早的塔罗牌不但是手绘，而且多为贵族珍藏。但现在发现的塔罗牌上都有针钉过的针孔，据考证是贵族们把这些牌钉在房间的墙壁上展示所致。除此之外，牌中也印有象征威斯康提和史佛拉王朝的徽章，最常用的包括放射状的太阳、老鹰、鸽子、冠冕、喷泉、狮子、蜷曲的龙等。

早期的塔罗牌上并没有数字和名称，也没有顺序，直到一五五七年法国制作的塔罗牌才开始印有数字。

学者认为，早期的塔罗牌虽然没有数字，但是因为牌上人物或图案的重要性不同，在玩的时候早已分出顺序，因此数字的出现主要是有助于玩牌的便利。

早期的记载中，"皇帝"是排在第三，而"皇后"排在第四；"教宗"的顺序则有时在"皇帝"之前，有时在"皇帝"之后，主要牵涉到其间两者地位的升降和微妙的关系变化。

十六世纪以后，塔罗牌开始被大量制作，并编上罗马或阿拉伯数字；其中最著名的是十八世纪马里西斯(Marseilles)地区印制的纸牌，为现代流传最广的塔罗牌。

十六世纪至二十世纪，数千名艺术家投入纸牌的设计，塔罗牌的流通愈来愈广，从意大利、法国到比利时、奥地利、英国、德国、瑞士、丹麦、卢森堡、捷克、南斯拉夫、匈牙利，甚至美国和日本都开始风行。

二十世纪的英国预言家爱德华·威特教授（Arthur Edward Waite）以占卜的观念在塔罗牌的设计上放入一些象征性的图案，印制了"赖德·威特"(Rider－Waite)版的塔罗牌。

同时，威特教授也把塔罗牌的数字顺序做了一些改变，譬如把"正义"和"坚强"的顺序对调，因为根据希伯来文，"正义"应该是数字11，"坚强"的数字是8。

综合前述的说明，十五世纪到二十世纪的塔罗牌，主要有四种不同的风格：

一、宫廷生活：流行于十五世纪，以威斯康提和史佛拉王朝及当时的贵族生活做为塔罗牌设计的重心。

二、木刻图案：流行于十六到十七世纪，这段时间塔罗牌广为流传，采用木刻图案大量印制，但看起来较粗糙。

三、预言和占卜：这是十八世纪到二十世纪初期塔罗牌最大的特色。十八世纪末，法国预言家吉贝宁(Gebelin)、伊特勒(Etteila)、李维(levi)先后致力于研究塔罗牌神秘意义的占卜和应用，因此这个时期的塔罗牌设计融入神秘的色彩。

一八八九年，瑞士的预言家奥斯渥德·威尔斯(Oswald Wirth)重新设计塔罗牌，受到吉贝宁和李维的影响，牌的设计带有古埃及文化的风格。

四、二十世纪以后，塔罗牌的设计表现多样化，各种艺术形式层出不穷。中国的青少年知道塔罗牌，恐怕还是得益于荒木飞吕彦的长篇漫画《乔乔之奇妙冒险》。自第三部"承太郎篇"开始，敌我双方的角色都拥有以塔罗牌中某一张来命名的替身使者，那鬼斧神工的想像力令每个读者爱不释手，(BLUE个人认为是动作类漫画的最高杰作)。于是，"世界"呀，"白金之星"呀等等名字也便深印在了"乔乔"迷的脑海里。塔罗牌也经常出现在电子游戏中，比如近期的《最终抉择》PS版（ASCII公司出品），就以塔罗牌构成了游戏的基本框架。

许多著名的画家都曾绘制过塔罗牌，这样做并不光是展现其画技，更重要的是基于塔罗牌每张的特殊含义，画家们可以抒发自己对世俗，对人生的见解和体会。同一张"恶魔"，在十个画家笔下就有十种风格，欧美画家受基督教思想的影响，"恶魔"大多以凶捍、邪恶为主，而日本画家则赋予"恶魔"一种阴沉忧郁的美。有不少人把塔罗牌当作艺术品来收藏，其本意恐怕也是看到了塔罗牌这与众不同的地方。笔者曾在网上看到过天野喜孝先生手绘的塔罗牌，可惜现在已无法买到真品了。

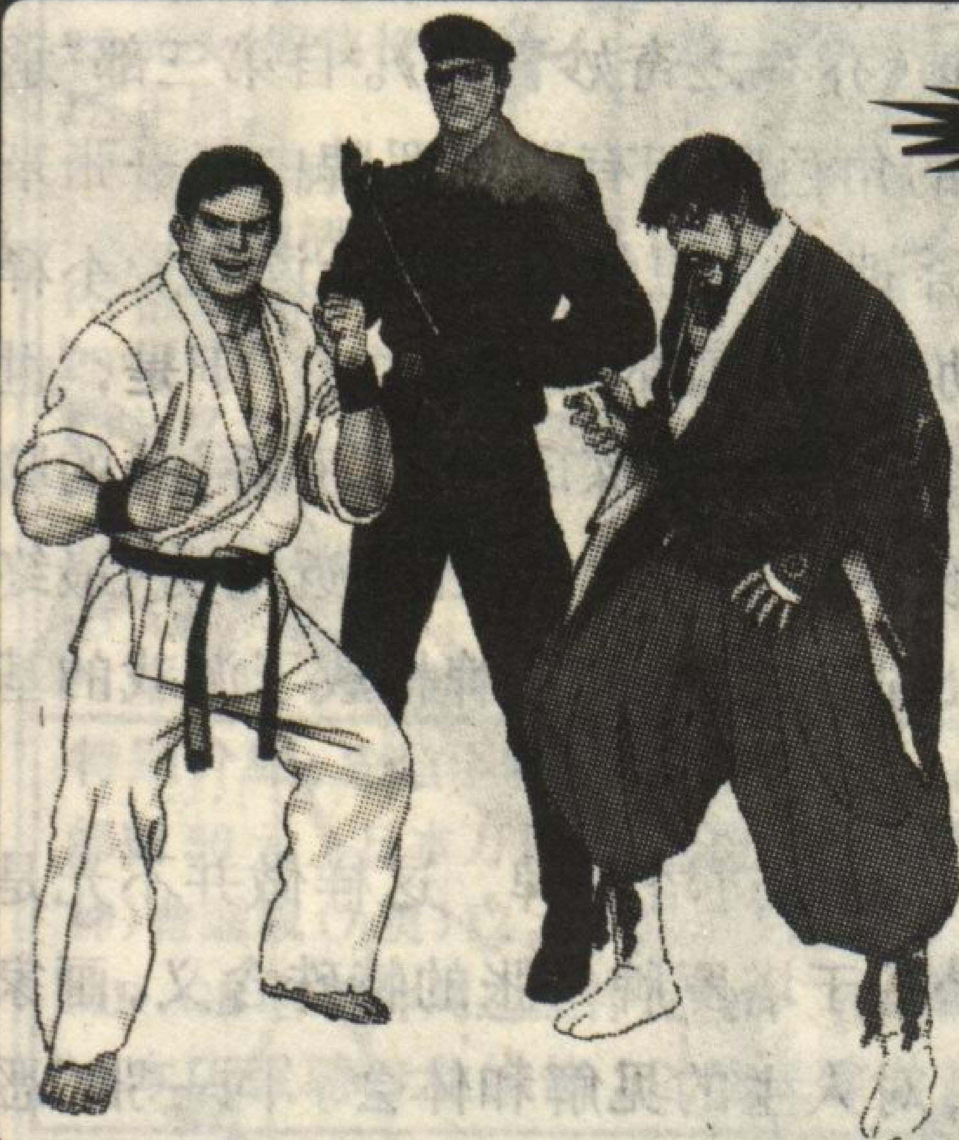
塔罗牌还曾出现在007系列影片中，在《LIVE and LET DIE》中，由罗杰·摩尔扮演的007就与一位精于塔罗牌的女子演出一段美丽的恋情。此外，塔罗牌还被汉斯(Heinz)番茄酱和美国一家航空公司用来作为广告主题。时至今日，塔罗牌不仅是游戏、占卜的工具，更是作为艺术表现和商品广告等的最佳素材之一。

塔罗牌历经五百多年，已经变成许多历史学家、心理学家、预言家、诗人、画家、作家、导演、广告人等深入研究的主题，我们今天谈论塔罗牌，最主要的是看到其中深厚的文化沉淀，它鲜明反映了不同的文化传统，文化心理，审美情趣以及民风民俗，对于开阔眼界，增长知识可以说不无益处。

除了这些大的方面，塔罗牌还是大众喜爱收藏的项目之一，在闲暇时欣赏一下塔罗牌那优美的画面又何尝不是一件乐事呢？


恶魔 BLUE版





问题1

在"格斗之王'98"中再度复出的三名老将——坂崎卓间、哈迪伦以及草雉柴舟组成了"老爸队",各位玩家能说出他们中谁的年龄最小吗?

开场白

这是"娱乐回廊"栏目第一次与广大玩家见面,我们创办本栏目的目的就是希望能让更多的读者参与进来,能够更深入、更广泛的了解游戏中形形色色有趣的问题。当然,本栏目还处于尝试阶段,不足与疏漏是难免的,取材也有狭窄片面之嫌,所以本主持人衷心地希望热心读者能够给"娱乐回廊"多提意见,同时也多提供一些在玩家中能够引起共鸣的问题。

大家在回答完每期"娱乐回廊"的问题之后,可将答案速寄至编辑部,我们会从回答正确的读者中抽取15名发给奖品。





问题2

在左面的两幅图取材自"月华之剑士",右面的图中与左面的图有着几处明显不同的地方,请问共有几处,分别在哪里?

(注意:印刷方面所造成的画面颜色深浅差异并非问题中所指的不同之处,所谓不同应是指多出或少掉的画中的要素,所以其它内容一概不包括在答案之内。)

问题3

在过去的"街头霸王"(可参看"街头霸王2"等)系列中,春丽所在的场地中有一句标语,请问是下面三个答案中的哪一个:

A. 禁止随地吐痰
B. 不随地吐痰
C. 不可随地吐痰

问题4

请问"格斗之王"系列的主人公草雉京最喜爱的食物为以下答案中的哪一个(此项资料可参看本刊'98年9月号):

A. 烤鱼
B. 寿司
C. 生鱼片



问题5

上图中的角色均来自"街头霸王"系列，仔细看，请将他们的姓名写出来！



问题6

请问这是哪一位角色的影子？

A. 御名方守矢
B. 草雉京
C. 绯雨闲丸
D. 枫
E. 不破刃



1. 大门五郎　2. 陈国汉　3. 桑吉尔夫　4. M·拜森

问题7

左面的四位角色分别来自"格斗之王"系列和"街头霸王"系列，请将他们的身高按照从高至矮的顺序排列出来：

A. 1、2、3、4
B. 2、3、1、4
C. 3、2、4、1
D. 2、4、1、3



问题8

特瑞·伯加德与安迪·伯加德是游戏中最著名的一对兄弟，除了他们之外，你还知道其它游戏中有名的兄弟或姐妹吗？请举出六对来。



问题9

这是"侍魂64～阿斯拉斩魔传"中的莉姆露露，请问①和②两图中哪一个是罗刹版。



问题10

这是"格斗之王"系列中东丈的爆机画面，请按从"格斗之王'94"～"格斗之王'97"的顺序排列出来。



TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

古墓丽影3

机种：PS　类型：ACT　厂商：EIDOS　媒体：CD-ROM

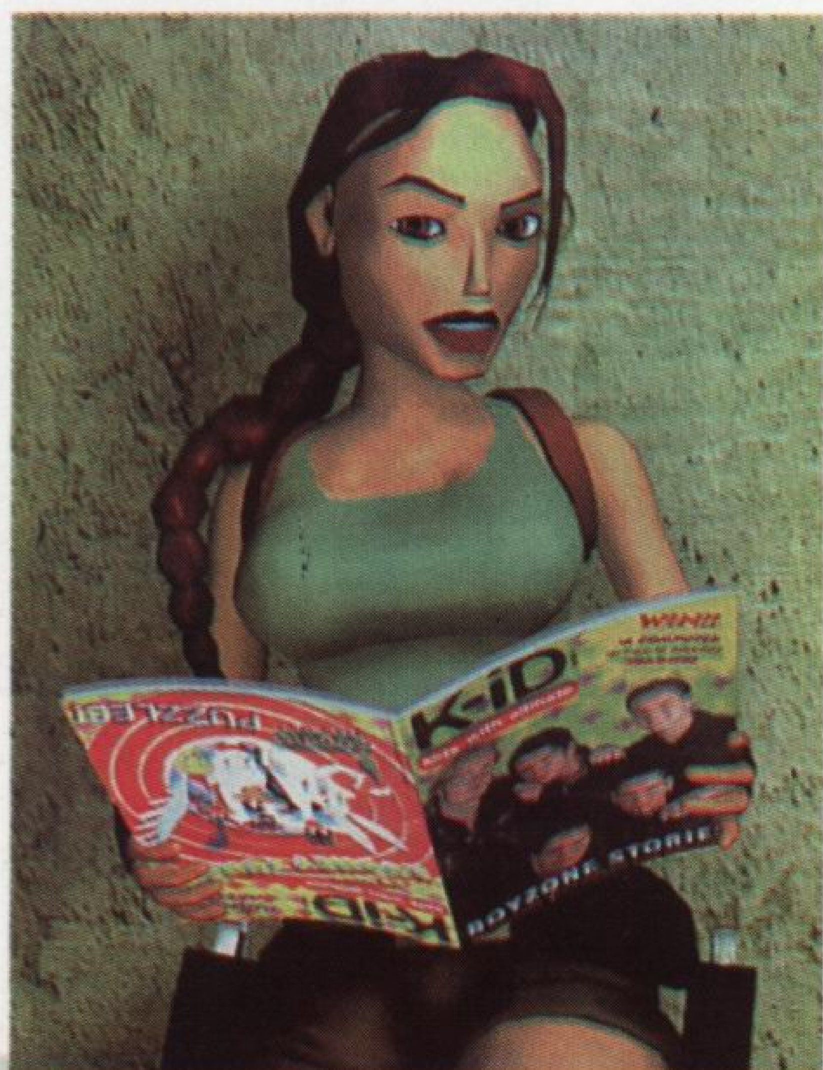
超高人气的冒险动作游戏
终于推出第3作！

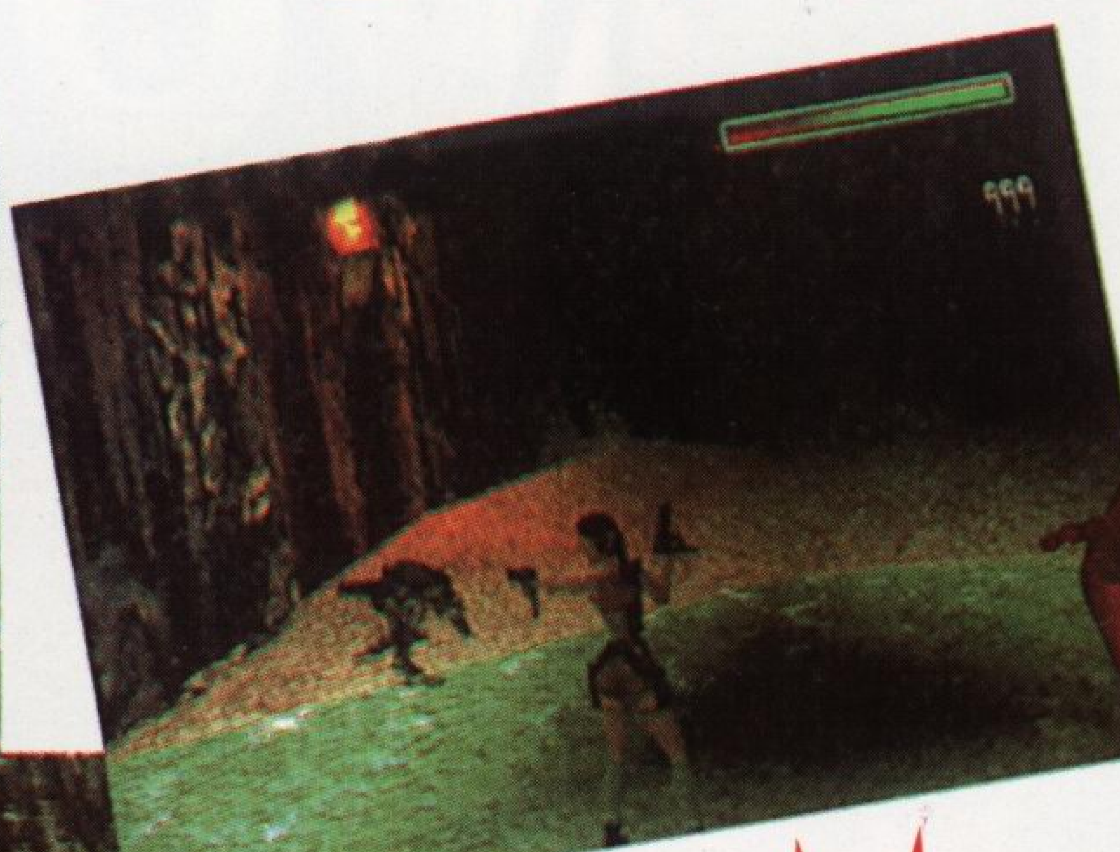







美丽的女性冒险家又一次迎来了新的挑战！



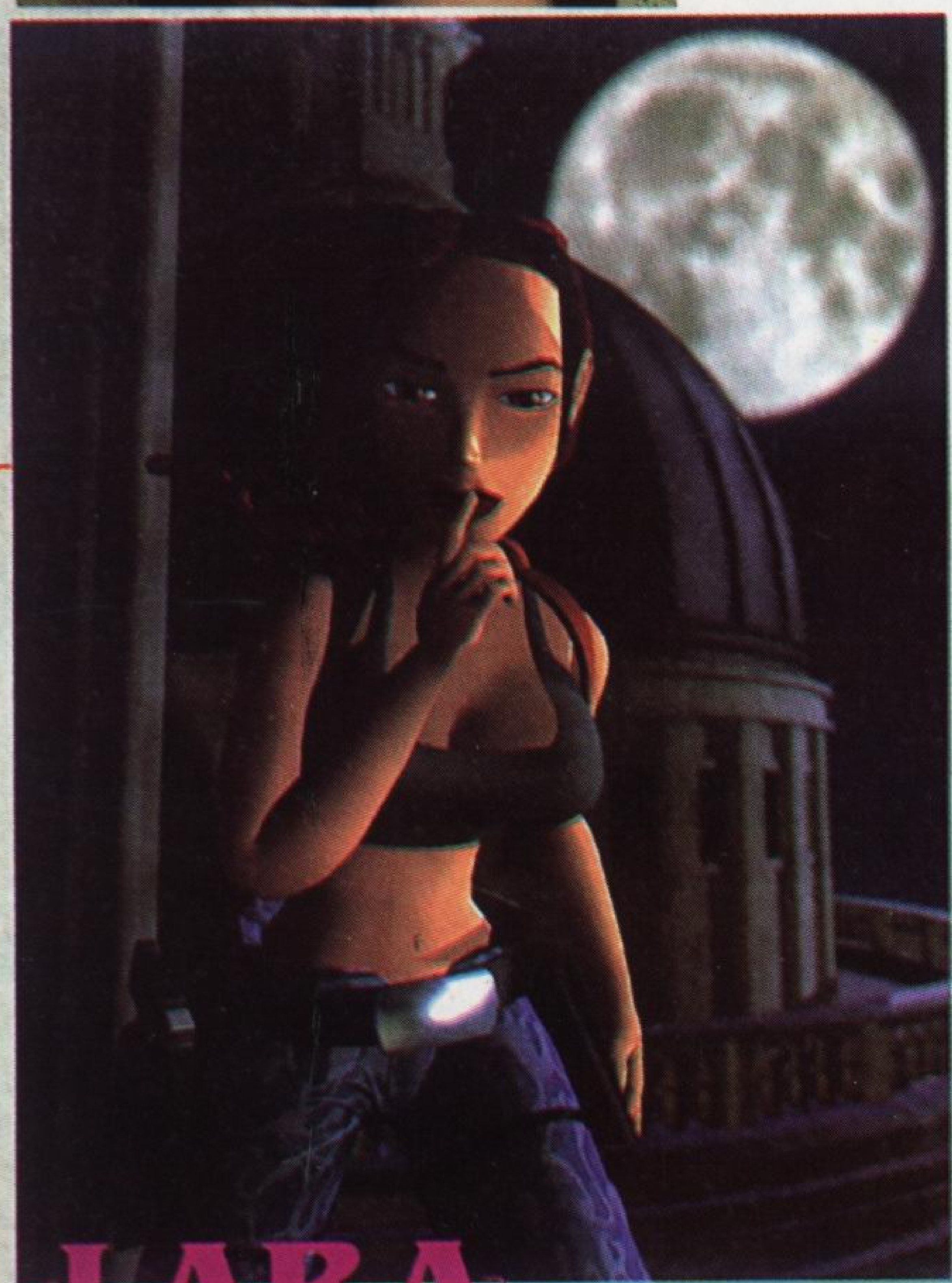


劳拉！



劳拉的再度出击

我们一起
去冒险




LARA Photo Gallery

劳拉·克罗夫特

本系列的主人公，在玩家心目中拥有不可替代的位置。其前两次的冒险经历令无数崇拜者心旷心怡，此次她再度出击，又将面对怎样的考验呢？



Lの季節
A piece of memories

机种：PS　类型：AVG　厂商：TONKINHOUSE　媒体：CD-ROM

幻想界

简单的说，就是平常所说的幻想世界，是幽灵、妖精以及雪女等非现实的东西所生活的世界。

幻想界的主人公是桐生真，他希望在学校音乐大赛上获得优胜，但听了铃科流水音的演奏而受了打击，着急的他于是要使用禁断的魔法，神秘的故事由此展开。



↑学校的CG，两个世界是共通的。



铃科流水音

→属于美术部，讨厌时髦，因为是个幽灵，所以有着活泼好动的性格。



湖润莉丽丝

↑是一个活泼好动的喜爱音乐的妖精，她经常会插手主人公流水音的一些事情，拥有某种特殊的能力。



冰狩吹雪

→属于空手部，讨厌男子的雪女，银色头发，在低年级的女孩子中很受尊敬。



舞波优希

→喜爱思考的优希是见习死神，难道她的工作是引导人类的灵魂吗？



爱的季节　记忆片段



东由利鼓

←属于陆上部，喜爱体育的少女，性格豪快，容易激动。



弓仓亚希子

→善于处理家务，是个可以作为好朋友的少女，在其开朗的外表背后还隐藏着许多烦恼的事情。



天羽碧

←属于新闻部，富于理性，对于特殊的事件喜欢追查到底，也有温柔的一面。



星原百合

→感情内向，很少与人交谈。平常喜爱读书，朋友也很少，其过去至今还是个谜。

现实界

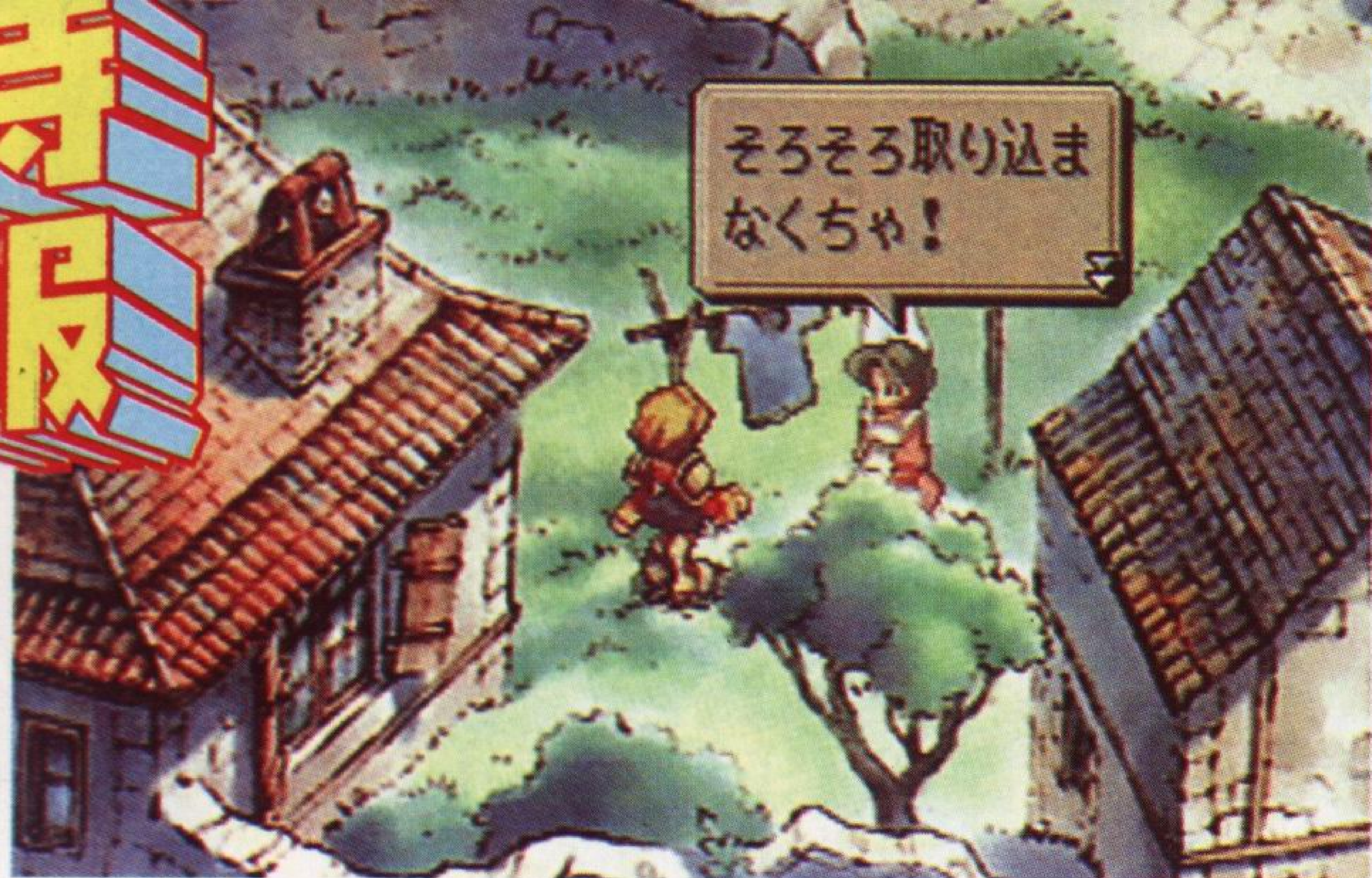
我们所居住的世界，稍有不同的是与幻想界在某处有些相连接。现实界的居民也可能会与幻想界的人物会面吧。

这里的主人公是上冈进，属于新闻部，追查同部的天羽碧及学生谜之失踪事件，于是展开了具有悬念的故事。



↑背景用3D技术制作，十分具有临场感。

特報





机种：PS　类型：RPG　厂商：SQUARE　媒体：CD-ROM





浪漫沙加领域篇2

冒险的世界极为广阔，新挑战不断出现！

本作的世界观设定十分复杂，除了以主人公为中心外，在其周围存在着许多千奇百怪的人物以及地域。这些不同的人和地对于故事的发展究竟有什么样的影响，对主人公又会有怎样的帮助目前都还不甚明了。

贫民街"夜的街"

←↓被夜色所笼罩的“夜的街”，这里生活的人大多十分贫困，四处的房屋也极为破旧，狼籍满地，在这里主人公会遇到怎样的情况呢？







别忘了收集情报

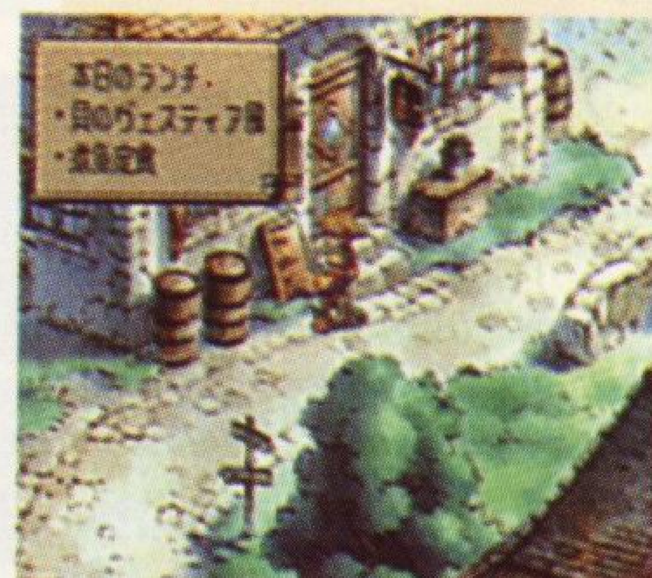




在荒废的街市上，为何会有这么多人呢？

渔村"威斯迪亚"

↓→这个被称为“威斯迪亚”的小村似乎有许多的谜，在村的附近还有着被称为“树海”的巨大迷宫。







众多的事件将会发生







←从对话中看出，主人公在这里似乎能够找到一位同伴。他们下一步的任务是什么呢？

主人公秋斯塔夫的父亲、母亲、妹妹的情报介绍！

在上次我们为大家介绍了因不拥有术的能力，从而7岁时便被从王家赶出的主人公，此次我们将为大家介绍其父秋斯塔夫12世、其母索菲以及其妹玛莉三个人的情报。本作的世界分为四个侯国，分别由诺鲁、乔特、帕斯以及奥特四位侯爵统治。主人公所出生的非尼王家则处于帕斯侯国的位置。

秋斯塔夫12世
(1195—1245)

主人公的父亲，非尼王国的国王。他以其外交力以及军事力希望将世界的四个侯国统一，从而建设一个強盛的帝国。

索菲
(1200—1239)



诺鲁侯的女儿，十八岁时嫁到了非尼王家。在秋斯塔夫被流放的时候，她也一起离开。

玛莉
(1227—)

主人公的亲妹妹，已有20年没有和主人公见过面，他们之间有特别的感情。



守护世界和平的小魔女们大集合！

魔女大作战

机种：PS　类型：SLG　厂商：BANDAI　媒体：CD-ROM






特報

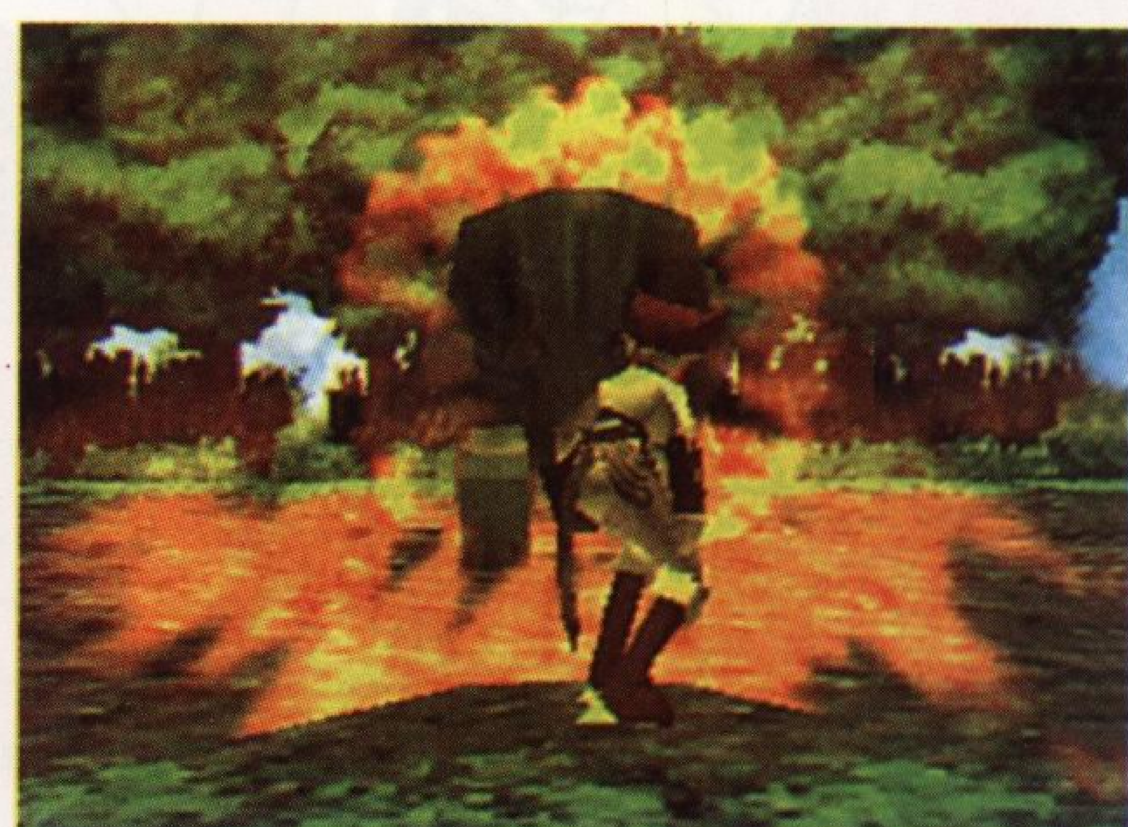
Eternal Chain

永恒之链

机种：PS　类型：RPG　厂商：VICTOR　媒体：CD-ROM

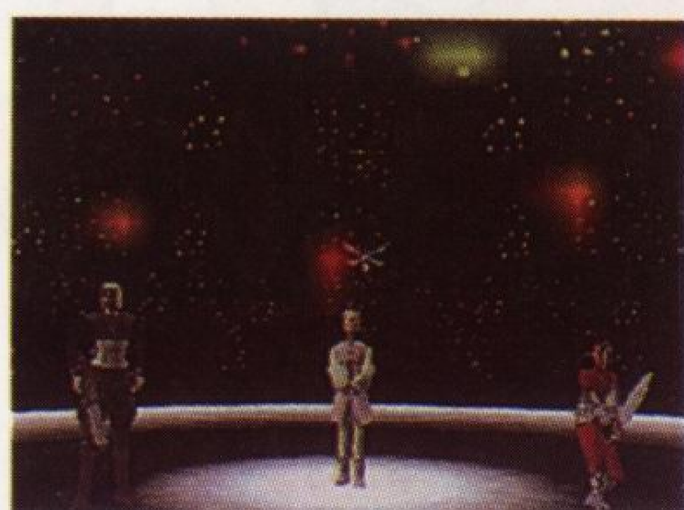






充满幻想色彩的RPG

本作是以一万六千年前的超古代的地球与火星为舞台，以达特鲁、萨亚以及阿雷辛三人为主角，展现了人与被称为神的超生命体之间的战争。





↑这是地球上的一个小城，从这里可以得到什么情报呢？

主人公达特鲁的冒险之旅





米娅　柯可露　娅玛娜



←被森林所包围的遗迹，墙上还有奇怪的壁画。

→在这里主人公发现了隐藏的能力，故事进一步展开。



↑达特鲁与娅玛娜相遇，他们下一步的行动将是什么呢？

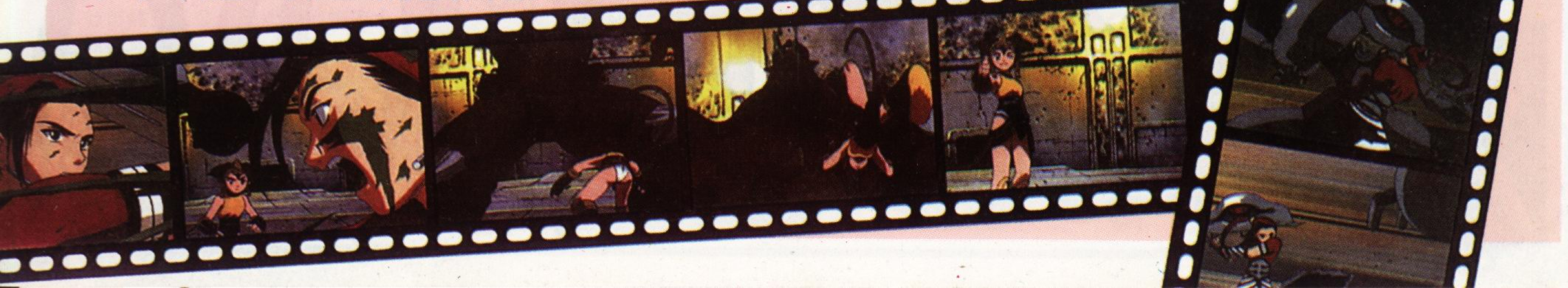
片头动画的初次公开

作为一款宏大的RPG，本作当然少不了精彩的片头动画。为本作制作动画的是曾参与“超时空要塞”的坂野一郎。而担任本作角色设计的是村田莲尔，他曾是SS版的“梦幻战士”等作品的角色设计者。

→少女似乎正在向神祈祷，这在游戏中代表着什么呢？



颇具震撼力的片头动画





True Love Story★

トゥルーラブストーリー2

真爱物语2

机种：PS　类型：SLG　厂商：ASCII　媒体：CD-ROM×3

游戏中将会有极为丰富的特殊事件！

在游戏中，只要满足一定条件，你就可看到特殊事件的画面。本作比上一代又增加了许多新的故事，是玩家们绝对不可错过的。本次我们公开了部份画面，请玩家先睹为快！

要有效地利用短暂的时间才行





















活泼可爱的女主角





一路上都在哭，与实际年龄似乎有些不称！

不小心摔倒了……









悠闲的休息时光

















从她们的表情中，你看出了什么吗？







这次又可看到温馨的场面











野心之战

GOD BLESS THE RING

エアガイツ

EHRGEIZ™

机种：PS　类型：对战ACT　厂商：SQUARE　媒体：CD-ROM



石家庄勇乐游戏专卖店
石家庄市勇乐电脑软件专卖店
邯郸市勇乐连锁店

新的一年到来之际，祝所有新老朋友、客户万事顺心！

现诚征各地连锁店，欢迎广大玩友、商家来人来电咨询。

★本店现供应索尼机(7000、7001、7003、7501、5903)各种型号。

★九成新，新光头全配置(1001、5501)型索尼主机，特价销售。

★世嘉16位机，Ⅰ代、Ⅱ代、Ⅲ代、Ⅴ代，超低价供货。

★手掌机(GB机、GB薄机、GB夜光机、GB彩掌机)，数百种通用GB卡带。

★世嘉中文智力卡，四十多种仅售45元(大盒包装)。

欢迎批发零售，承接邮购业务

传真：0311－7790812
电话：7754007 转 342　市场电话：0311－7035241
手机：1301887675
传呼：6041234 呼 5859
邮编：050000
邮购地址：石家庄市太和电子城2楼2层D50－16号
石家庄市太和电子城负1层C68号(维修中心)
石家庄市太和电子城三层B37－3号(电脑软件专卖)
邯郸地址：邯郸市针织厂小商品批发市场370、371号
邯郸市富园小商品批发市场595号

请你垂询 广州精诚电子

光盘复制系统
DISCJUGGLER 300(一拖三，12片/小时)
DISCJUGGLER 600(一拖六，24片/小时)
DISCJUGGLER 150(一拖十五，60片/小时)

该系统适用范围广泛，操作简单(五分钟学会)。

专业批发各种游戏主机、软件、配件，邮购部继续为玩友提供平价商品，SS、PS软件5元/片。

新产品：世嘉DC游戏机、日本动画片、夜光拼图、日本国产模型，高达、EVA系列，索取资料附工本费5元，如遇质量问题一个月内更换。

注：本部本着重信誉讲效率的原则，均以**EMS**(特快专递)发货。

邮购地址：广州市工业大道北97号之二凤凰商住楼408室
门市地址：广州市西堤二马路8号
咨询电话：020－84371469、1382762740
收款人/收信人：赵云英
天津分销处：南开区三马路十六号(只限本市零售)
联系人：赵先生
电话：022－27487804

大庆永利 Yong Li Kids

真诚面对玩友

☆面向全国办理邮购，来函来电必复(来函请付回邮费3元)

☆大量批发主机，配件及周边设备，请参考其它广告最低报价

☆诚征全国各大批发厂商联手合作

索尼(5501、5502、7000、7002)，土星(白黑灰)，参考各广告时价。AV输入彩色打印机495元(含暂停器、邮费)。世嘉彩色手掌机(带卡、电源、邮费)650元，GB机、GB卡、配件计300种，8位机、8位卡大全，全新动画、VCD、CD、MTV、海报、挂历，彩色GB(含卡)980元，DC登场。

世嘉卡带几百种。

开办二手货专柜，大量收购各种主机，长期办理换卡业务。大量港台杂志，完全攻略伴您共同攻关。

永利是您信心的开始，是质量的保证。

大庆永利游戏机店

邮购地址：大庆市东风新村4区32信箱77#
地址：大庆市东风新村经五街6栋3号
邮编：163311
联系人：李宏实　热线电话：0459－6395120

江苏 苏州圆梦电玩商行



本商行专业经销，批发各种高、中、低档家用电子游戏机及各类周边配件，经营品种有：

N64位机，光盘机
PS索尼机(型号有5500、5501、5502、7000等)
SS土星机(世嘉土星美版、JVC土星、日立土星等)
GB手掌机，GB超薄手掌机
一体化中山创一街机管理器

以上品种及配件齐全，价格特优，由于广告刊出的时差，故不标明价格。另外，本店设有专业技师调试及修理游戏机，同时对外办理邮购业务。欢迎新老顾客来人、来电洽谈业务或索取价目表。

总店地址：江苏省苏州市人民路90号，文化市场内C区2楼200号(原市政府旧址，饮马桥旁)
分店地址：江苏省苏州市临顿路口丁家巷38号
邮编：215002
电话：0512－5112300　手提：9076591
传真：0512－5235640　手提：1396213697
联系人：周先生　范小姐

北京玮琦游戏

日本动画片

动画片

名称	枚组	价格
新世纪少年 EVA	13	195
新世纪少年 EVA(剧场版)	4	80
高达－新机动武斗传 G	17	320
高达－新机动战记 W	17	320
高达－08 小队	4	80
高达－0080	3	60
高达－0083	5	100
高达－0083(剧场版)	2	40
高达 Z	17	320
高达 ZZ	16	320
高达 V	17	300
高达 X	17	320
高达 F91	2	40
高达－逆袭的夏亚	2	40
高达 W－战场之回忆	4	80
罗德岛战记	6	120
罗德岛战记(剧场版)	2	40
浪客剑心	10	200
浪客剑心(剧场版)	2	40
暗黑破坏神	3	60
DNA	5	100
樱花大战之花组专辑	2	40
樱花大战	3	60
万能文化猫娘	3	60
电影少女	3	60
X 战记	2	40
卒业	4	80
孔雀王 II	3	60
真孔雀王	2	40
圣子到	12	220
超兽机神	2	40
幽游白书(剧场版)	2	40
我的爱神	3	60
3×3 只眼	3	60
魔剑美神	2	40
秀逗魔道士	3	60
超时空要塞－可否记起爱	2	40
超时空要塞 TV 版	12	220
超时空要塞 PLUS	4	80
超时空要塞 II	3	60
超时空要塞 MTV	1	20
橙路	24	430
橙路(剧场版)	2	40
蓝球飞人珍藏版	3	60
特搜机动队	3	60
阿尔斯兰战记	4	80
超魔神英雄传说	4	80
攻壳机动队	2	40
少女革命	3	60
天空战记	3	60
北斗神拳(剧场版)	2	40
口袋妖怪	1	20
魔法公主(剧场版)	2	40
名侦探柯楠	15	280
魔法骑士	7	140
新海底军舰	2	40
转校生	2	40
星方武侠	6	120

音乐

名称	枚组	价格
超时空要塞 7 实况演唱会	1	20
新世纪 EVA－REFRAIN	1	20
新世纪 EVA－DEATH 篇	1	20
新世纪 EVA－真心为你	1	20
新世纪 EVA－交响乐	2	40
樱花大战歌谣全集	1	20
樱花大战 II 歌谣全集	1	20
橙路钢琴曲	1	20
橙路主题歌集	1	20
浪客剑心主题歌合集	1	20
魔法公主电影原声集	1	20
超级机器人大战歌唱集	2	40
太空战士 VII 音乐集	4	80

日本连续剧

名称	枚组	价格
东京爱情故事	11	200
悠长假期	11	200
恋爱世纪	11	200
同在屋檐下	12	210
同在屋檐下 II	13	220
青春无悔	10	90
沙滩小子	12	210
101 次求婚	12	210
星之金货—等你说我	12	210
星之金货续集	12	210

注:以上动画片每套邮费 10 元,两套 15 元,三套以上 20 元

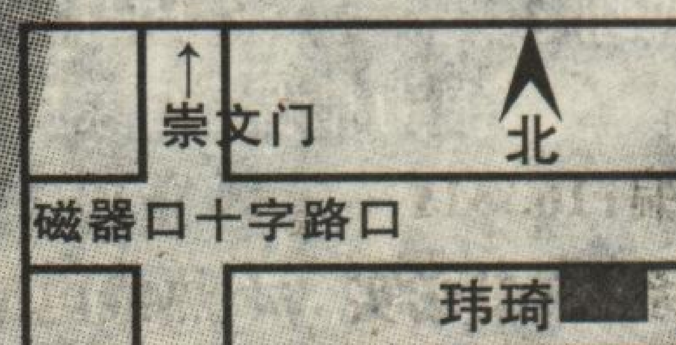
★世嘉 128 位主机 DREAMCAST 已隆重上市,欢迎各界玩友光临本店体验实际效果,外地邮购请电话咨询。

★本店销售 SS、PS,电脑软件及配件,品种繁多,价格低廉,供您选购。

地址:北京市崇文区广渠门内大街 88 号

电话:(010)67151137　联系人:甘雨　邮编:100062

乘车路线:乘 3 路、8 路、23 路汽车到榄杆市下车向东 300 米路南



沈阳小陆游戏机专营店(家用游戏机批发中心)

本店专业经营大量批发次世代主机及周边设备、软件，现同时推出世嘉卡，批发零售邮购业务。“宗旨 不配套餐、不送礼，真的实惠全为你”。

类别	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
战略模拟	古代封印(中文)/日文	85/35	悟空外传(中文)	50	大战略2代(中文)	55	元朝秘史	55
	水浒传(中文)	50	三国志5(中文)	50	杨家将(中文)/日文	60/50	石中剑	55
	织田信长(中文)	50	诸神遗产(中文)/日文	80/60	新乞丐王子(中文)	70	三国演义+信长野望	85
	三国演义(中文)	55	皇帝财福(中文)	70	三国演义+大战略(中文)	90	三国志列传+大富翁	95
	太空战士(中文)	50	三国志列传(中文)	55	第四次机械人大战	65	光之继承者	70
	三国志4霸王之国(中文)	65	大航海时代(中文)	50	恐龙兄弟2	28	中国象棋(中文)	35
	封神榜(中文)	50	勇者斗恶龙(中文)	80	沙丘魔堡2	15	魔法师传奇+三国3(中文)	85
	大富翁(中文)	50	梦幻模拟战2(中文)/日文	50/43	太平记	60	三国3+斩(中文)	85
	帝国王朝-亚瑟传说(中文)	75	大航海时代2(中文)	50	魔法师传奇	50	圣骑士战记+三国3(中文)	85
	吞食天地3(中文)	55	太阁立志传(中文)	100	梦纪之星4(中文)	85	楚汉争霸	55
	太空战士+三国4(中文)	95	成吉思汗(中文)/日文	105/55	特种部队357	55		
动作类	狮子王2	35	音速索尼克5	45	小鬼当家	15	美少女战士	35
	割喉岛	40	我家邻居都是鬼	30	X-MEN超人Ⅱ	25	超级飞狼	20
	风中奇缘	45	漫画英雄	27	侏罗纪公园Ⅱ	28	格斗三人组	20
	汤姆与基瑞	30	蚯蚓战士Ⅱ	38	蝙蝠侠与罗宾	28	洛克人3	40
	格斗四人组3(24M)	32	北斗神拳	20	DOOM	26	兽王记	20
	玛丽兄弟	35	绿狗	30	西部枪手	25	彩虹岛	25
	阿拉丁	25	恶魔城	30	武士魂Ⅱ	25	海底城	25
	复仇者	25	肥瘦大盗	25	真实谎言	35	原始人	25
	水浒风云录	105	外星战将	20	鸟人战记	25		
	玩具总动员	38	暴力克星	25	唐老鸭	25		
	战斧4	30	索尼克	25	美人鱼	25		
格斗类	98格斗王	50	12人街霸	25	VR战士2	40	龙虎拳	25
	超级16人街霸	90	铁拳2	50	VR战士对铁拳	35	七龙珠-武勇列传	23
	幽游白书	35	世界英雄	40	饿狼传说2	38	侍魂	35
	真侍魂-霸王丸地狱变	30	真人快打完结篇	40	恐龙格斗(32M)	35	魂之利刃	50
射击类	毁灭警官	26	雷电传说	18	越空狂龙	35	雷廷战机3	18
	EX战斗机	24	魂斗罗2	30	战场之狼Ⅱ	25	蛟蛟蛟	18
	忍无可忍	25	火枪英雄	20	沙漠风暴	25	超级飞狼	24
	空牙	20	米格-29战机	20	达尔文战机	18	V-形战机	18
体育类	篮球飞人	25	实况足球	25	98篮球	40	93冰球	18
	花式台球	23	天使之翼	18	暴力足球	28	97曲棍球	30
	98冰球	55	98FIFA	35	赌城	18	夏季奥运	30
	F-1赛车	25	99FIFA	35	热血足球	25	印地赛车	30

邮费：每盘卡6元 两盘8元 三盘10元依此类推

地址(汇款)：沈阳市铁西区南八中路78号 **收款人(联络人)：**陆红疆

邮政编码：110023 **邮购联络人：**张小姐 陆先生

电话(传真)：024-25850632(8:00-20:00) 024-25846204(21:00-22:00)

乘车路线：南站乘601路公共汽车至“保工街”站下车即是；北站乘604路公共汽车至“保工街”站下车，沿保工街南行至八马路左转即是；五爱市场乘207路至“八马路”站下车西行到“八马路”站下车沿八马路西行到保工街；南塔乘11路无轨电车“保工街”站下车，沿保工街南行至八马路左转即是。

☆☆北京腾达游戏☆☆

（邮购价目）

类型	价格	邮费	类型	价格	邮费
PS7000 型	1200 元	50 元	V 土星	1280 元	50 元
PS5903 型(对应 VCD 型)	1450 元	50 元	世嘉土星	1090 元	50 元
PS7501 型	1200 元	50 元	PS 电影卡	335 元	50 元
彩色 GB 机	780 元	20 元	N64	990 元	50 元

GB 机:295 元　邮费:25 元	GB 光源型掌机:440 元　邮费:30 元	世嘉 MD 机:125 元　邮费 30 元
GB 掌机超薄:340 元　邮费:25 元	世嘉 MD 掌机:530 元　邮费 25 元	超任套机(主机+碟机):800 元　邮费 75 元(附送十张带节目软盘)

本店 GB 卡大部分均有编号，邮购玩家若有不便，在邮购时写清编号即可，以下目录将小游戏(如：俄罗斯，坦克之类)均省略为等。

GB 卡邮购价目（以下 GB 合卡均无重复内容）

类型	编号	所含游戏	价格
14 合 1	(14VT205)	RB 饿狼,吞食天地,小叮当赛车,机械人大战音速 5 代,蜡笔小新 4 代,俄罗斯,空手道,坦克,阿弥陀,仔熊物语,矿工,米老鼠,热恋四驱	60 元
10 合 1	(DY10 合 1)	96 格斗王,97 格斗王,98 饿狼 RB,洛克人 3 等	60 元
11 合 1	(LY－9908)	三国英雄(中文),第二次机械人,大战略,吞食天地,兵蜂,SD 铁球热血等	85 元
17 合 1		95 格斗,幽白 3,幽白 4,超级玛莉 4,打击方块等	55 元
17 合 1	(WG－013)	饿狼 RB,96 格斗,音速 5,幽游白书,玛莉医生等	60 元
7 合 1	(LY9907)	第二次机器人大战(中文),吞食天地(中文),三国(中文),太空战士,沙特传说,创世纪外传,鬼神降临	85 元
18 合 1	(18DB05)	RB 饿狼,沙滩排球,机械人大战,热血系列,世界杯等	60 元
15 合 1		96 格斗,幽白 4,炸弹人,美少战士,蜡笔小新 5,兔宝宝Ⅳ,小叮当等	55 元
12 合 1		斩红郎,格斗 96,金钢战士,玛莉,打砖等	60 元
5 合 1	(BM502)	96 格斗,幽幽白书,鬼男熱,成龙功夫,绝对无敌	40 元
5 合 1	(AG503)	快打旋风,七龙珠,中国功夫,恶魔城,SD 战国传	40 元
8 合 1	(AG809)	96 格斗,蓝精灵,忍龟 3,恶魔城,食鬼乱马 1/2,苹果棋等	50 元
8 合 1	(AG811)	侏罗纪Ⅲ(中文版)),98FIFA,索尼克 5,卡拉久村,疯狂泰水 2 代,克星兄弟,爆破俄罗斯,蓝精灵 2 代	105 元
25 合 1	(25DB010)	饿狼 RB,96 格斗,98 世界杯,小叮当,星舰迷航,泡泡龙Ⅲ,音速小子 5,98 海战,虎鸽等	90 元
15 合 1	(15DB995)	98 世界杯,98FIFA,虎鸽二代,大怪物,索尼克 5,猫捉老鼠,兔宝宝等	65 元
6 合 1	(AG603)	蜡笔小新,忍者龟 3,小叮当,对战爆炸人,冒险岛,米奇老鼠	45 元
16 合 1		玛莉兄弟 4,米老鼠,史路比,仔宝蛋,扫雷艇,网球,撞砖,麻雀,玛莉医生,俄罗斯等	55 元
8 合 1	(AG802)	玛莉 6,迷你四驱,三国中文,女神转生,太空战士,信长野望,大战略,隐忍者	110 元
13 合 1	(6B74A)	饿狼传说 RB,96 格斗王,沙漠风暴,菲力猫,超级篮球,自由搏击,米奇老鼠等	65 元
11 合 1	(11DB996)	RB 饿狼,96 格斗天王,吞食中文,三国中文,超级玛莉等	75 元
9 合 1	(AG901)	96 格斗王,洛克人Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ,玛莉Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ,玛莉医生	75 元
9 合 1	(9DB08)	RB 饿狼,炸弹人 6,白书四代,希望之剑,中毒英雄,法拉力赛车,魔鬼终结者,百胜天龙,帝国反击战	50 元
5 合 1	(AG602)	恶魔城 3,大盗伍佑卫门,三国志(中文),创世纪外传,沙特传说	80 元
14 合 1	(DB02)	RB 饿狼,96 格斗,索尼克 5,海空大战,四人麻雀,双截龙Ⅲ,热恋四驱,太空防伪战,IQ 对对碰等	60 元
12 合 1	(JK－020)	大战略,司令官月面之战,口袋里的怪兽(绿),风来西林,四驱,吞食天地,鬼太郎,三国中文,希望之剑,勇者传说,创世纪外传,领土模拟战	145 元
8 合 1	(AG810)	侏罗纪Ⅲ(中文),96 格斗,樱桃小丸子,大营救,鬼太郎,失落的世界,第二次机械人,圣剑传说	115 元
11 合 1	(JK－018)	宠物鸡,口袋妖怪,第二次,大金刚Ⅱ,风来西林,阿雷沙 3,隐忍 5,玛莉兄弟Ⅱ代,避邪除妖,信长,玛莉 4	165 元
14 合 1	(JK－009)	大金刚 2,第二次,金货玛莉,超级玛莉 5,J 联盟足球,三国中文,圣剑传说,隐忍,吞食,魔法阵,女神转生,大战略,邪神,信长	145 元
10 合 1	(JK－045)	96 格斗,大贝兽,怪兽大竞走,装甲骑兵,头文字 D,阿佛列鸡,牧场物语,陆海空大战,口袋收藏品,98 海战	145 元
10 合 1	(JK－037)	96 格斗,口袋怪物,风来西林,口袋轰炸 4,勇者历险,,第二次,赛尔达传说,圣剑传说,大金刚Ⅲ,隐忍	145 元
10 合 1	(JK－001)	斩红郎,96 格斗,饿狼,快打旋风 2,英雄榜,幽白 4,忍龟 3,蜡笔,索尼克 5,美少女 R	115 元
11 合 1	(JK－041)	吞食中文,口代绿,恶魔城,魔法阵,大战略,骑士物语,樱桃小丸子,役满等	110 元
5 合 1	(AG505)	忍龟 3,魂斗罗,泰山 2,鬼马小精灵	60 元
9 合 1	(JK－021)	超级装甲奇兵,口袋绿,风来西林,宠物,洛克人,95 格斗,三国中文,太空战士,四驱	160 元
10 合 1	(AG1002)	口袋绿,恐龙蛋,疯狂赛车,名侦探柯南,太空战士Ⅲ,信长,鬼马小精灵等	115 元
12 合 1	(JK－026)	大金刚 3,口袋(青),大盗伍佑卫门,恶魔城 3,洛克人 5,96 格斗,樱桃小丸子,太空Ⅲ,玛莉 2,三国中文,骑士物语,魔法骑士	160 元
8 合 1	(AG805)	96 格斗王,热血高校,热血足球,热血硬派,网球等	50 元
6 合 1	(JK－019)	养宠物鸡,口袋绿,太空战士Ⅲ,女神诞生Ⅱ,圣剑传说,三国中文	120 元
8 合 1	(8A08)	MK3(真 3), 玩具总动员,索尼克,书本冒险,林宝坚赛车,龟 3,达菲鸭,虎鸽	60 元
6 合 1	(6A01)	97FIFA,狮子王,小木偶,蓝精录 2,虎鸽,杀手学堂	65 元
5 合 1	(5A01)	真人快打 3,97FIFA,风中奇缘,小木偶,阿拉丁	60 元
17 合 1	(GB001)	96 格斗,大金刚 4,玛莉 6,玛莉 4,俄罗斯,大金刚,打砖等	100 元
10 合 1	(AG1004)	吞食天地,四驱小子,三国中文,女神转生,隐忍,太空战士,虎鸽等	125 元
9 合 1	(9DB016)	口袋妖怪(红、绿、青)、大战略、机械人大战(中文)、吞食天地(中文)、吸血伯爵Ⅲ、98 海战、头文字 D	115 元
12 合 1	(12ZH)	吞食天地(中文)、三国(中文)、第二次(中文)、98 世界杯、太空战士Ⅲ、大战略、金货玛莉、信长野望、大金刚Ⅲ、泡泡龙、洛克人、音速鼠	115 元

★★北京腾达游戏★★

（邮购价目）

类别	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
格斗类	真·侍魂	30 元	幽白 II	35 元	VR 战士 2	40 元	粒子斗士（3D 格斗）	50 元
	侍魂	36 元	16 人街霸	93 元	龙虎拳	28 元	98 格斗王（新卡）	50 元
	七龙珠	23 元	豪血寺一族	38 元	世界英雄	40 元		
	12 人街霸	28 元	真人快打 4 代	38 元	VR 战士对铁拳	35 元		
	饿狼 II	40 元	摔角擂台赛	45 元	武士之刃	60 元		
射击类	空牙	25 元	异形战士	30 元	雷电传说	20 元	飞狼战机	15 元
	真实谎言	28 元	骷髅行动组	50 元	飞机四合一	55 元	机械战警四	29 元
	越空狂龙	35 元	火枪英雄	20 元	飞机三合一	40 元	战场之狼	25 元
	魂斗罗	32 元	鲛鲛鲛	20 元	空牙＋雷电＋坦克	40 元		
	毁灭警官	27 元	机械战警	20 元	大坦克	20 元		
	沙漠风暴	28 元	异形	20 元	大旋风	15 元		
体育类	疯狂赛车	30 元	摩纳哥赛车	25 元	98FIFA	43 元	台球传奇	24 元
	顶级赛车	30 元	98NBA	43 元	实况足球 II	25 元	篮球飞人	28 元

邮费每盘卡 8 元，两盘 13 元，以此类推

MD卡 廉价卡	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
	机器猫	18	快打拳头	18	森林守护者	18	蓝色霹雳	18
	足球小将	18	未来小子	18	007	18	摇滚赛车	28
	战斧 I	18	机动双警	18	大旋风	18	米老鼠 II代	18
	兽王记	18	唐老鸭	18	超音鼠	18	女子摔角	18
	外星战将	18	欧林赛车	18	四大明王	18	毁灭者	18
	格斗三人组	18	兵器之王	18	神奇男孩	18	死亡游戏	18
	机器战警	18	恶灵之城	18	骷髅城记	18	台球	25
	追踪 HQ	18	格斗英雄	28	大海战	18	海豚	25
	北斗之拳	18	DJ 男孩	18	时空战士	18	摩那哥赛车	23
	冲破火网	18	坦克	13	忍者龟	28		

MD 合卡

合卡	型号	游戏	价格
10 合 1	（BE－1002）	大魔界村、西部牛仔、格斗三人组、蝙蝠侠、机器战警、北斗神拳、圣战奇兵、陨石大战、魔法宝石、小鸡	60 元
10 合 1	（ME－1001）	音速小子、明星足球、兰波 3、世界足球、太空侵略者、未来赛车、仓库番、立体方块、第一滴血、顽皮狼尼克	60 元
10 合 1	（BE－1001）	龙珠、世界足球、兔宝宝、兰波 III、立体方块、排球、魔法宝石、立体方块、小鸡、绘画工具	60 元
12 合 1	（KE－1201）	沙丘、模拟大战略、赌神、天使之翼、究极麻将、旋转方块、仓库番、地面大作战、立体方块、绘画工具、死亡迷宫、魔法宝石	60 元
3 合 1	（KC－304）	空牙、雷鸟 III、坦克	40 元
13 合 1	（DM3016）	西部枪战、火枪英雄、外星战将	40 元
8 合 1	（SC801）	幽游白书、天空魔城、精灵小姐、魔法宝石、小鸡、仓库番、艺术图板、立体方块	50 元
4 合 1	（403－H）	机械战警、战斧 I、格斗三人组、大坦克	40 元

合卡	型号	游戏	价格
3 合 1	（ME－304）	侍魂、机器猫、西部牛仔	50 元
3 合 1	（DM3018）	空牙、大旋风、蓝色霹雳	40 元
4 合 1	（KC446）	格斗三人组、冰球、坦克	40 元
4 合 1	（DM－4015）	兔宝宝、原始人、索尼克、美人鱼	40 元
2 合 1	（KC－203）	火枪英雄、沙丘	34 元
3 合 1	（DM3001）	沙丘、美人鱼、兔宝宝	40 元
4 合 1	（F－407）	雷鸟、音速小子、外星战将、NBA 篮球	40 元
4 合 1	（DM－4010）	机械工战警、格斗三人组、战斧 II、丛林熊	40 元
3 合 1	（DM3002）	原始人、超音鼠、顶级赛车 II	40 元
3 合 1	（DM3017）	暴力克星、战斗玛莉亚、火爆战警	40 元
4 合 1	（KC402）	美人鱼、蝙蝠侠、大坦克、外星战将	40 元
3 合 1	（DM－3015）	鲛鲛鲛、冲破火网、雷电传说	40 元

SS 游戏	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
	VR 战士 2	75 元	春风战斗队（3CD，附录像带，拼图）	160 元	斗士之历史	150 元	机械人 F 完结篇	730 元
	世嘉拉力	75 元	豪血寺一族（附原装 IM 卡）	260 元	VR 战士完美版	20 元	梦幻模拟战 V	730 元
	幽灵 8CD	280 元	紧张小子（附胸针等纪念品）	180 元	VR 战士写真集 LION	20 元	樱大战 II	730 元
	VR 特警 I	75 元	雷鸟 5 代（附雷鸟音乐 C 三张）	180 元	PS 铁拳 3 代	360 元	房车大赛	45 元
	VR 特警 II	85 元	喜欢你（2CD）	150 元	机动战舰	150 元	高达传说	150 元
	索尼克合集	75 元	SNK 最强马传说	180 元	电脑天使	150 元	制服传说	95 元
	东京番外地	85 元	台球 3 代	150 元	秀逗（3CD）	180 元	J 联盟	65 元
	VR 战士对格斗之蛇	85 元	骨斗先生（2CD）	160 元	胜利足球	75 元	列岛震憾	70 元
	快打刑事	85 元	山卡赛车 II代	150 元	银河之星（对应解码器版本、附送人物纪念卡）	190 元	真说梦见馆	35 元
	怪盗	165 元	紫炎龙	180	罗眉斗	180	飞龙 II	150

邮费每盘 10 元，两盘以上 15 元，以此类推…

推荐类（N64 位机卡）	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
	玛莉奥	650 元	J 计划	280 元	玛莉奥赛车	550 元	太阳方块	650 元
	炸弹人	650 元	杀手学堂	650 元	星际火狐	650 元	007 黄金眼	650 元
	麻烦战士	650 元	水上电单车	650 元	98 实况法兰西足球	880 元	实况 NBA	650 元
	电流棒	650 元	FI 赛车	650 元	时空战士	650 元	（邮费为每盘 30 元）	
	大盗伍佑卫门	650 元	Q 版足球	650 元	口袋妖怪（可在 N64 机上玩 GB 卡）	880 元		
	耀奇岛 64	650 元	实况棒球	650 元	飞行之翼	490 元		

FC 主机：64 元每台（附枪、枪卡、双手柄、电源）　FC 精典 RPG 及 SLG 类卡带（玩烦了 PS 及 SS 游戏玩家不妨玩 FC 一试，效果虽不济但游戏性很高）

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
大战略	35 元	吞食天地 II	45 元	霸王的大陆	45 元	太空战士 III	45 元	圣火徽章 II	45 元
勇者斗恶龙 IV	45 元	重装机兵	45 元	荆轲新传	35 元	太空战士 II	45 元	半熟英雄	35 元
勇者斗恶龙四代	45 元	第二次机械人（中文）	45 元	圣火列传	35 元	太空战士 I	45 元	魔神英雄传	35 元

另：超任带节目一级软盘每张 3 元，30 张起邮，邮费 20 元，PS 记忆 25、35、60、80、120、150 元，PS 震动手柄 120 元，PS 手柄（组）15、SS 15 元，MD 12 元，PS、SS 双用枪 85 元，带震动。　DC 具体价格电话垂询

邮购地址：北京市宣武区虎坊桥五道街 15 号

电话：010－63153732　联系人：杨诺宾　邮编：100050

乘车路线：6 路、53 路、102 路、23 路、15 路、14 路 25 路虎坊桥站下车



贵阳电玩俱乐部

省内首家推出会员制，独家开辟二手货市场。

主营：批发零售土星、索尼、N64、世嘉、GB、GG掌上机及各类配件，DC现已登陆电玩俱乐部，已有数个游戏在火热试玩中！

特别推出索尼套装：

7501型(最新机型)主机+双手柄+记忆卡+AV线+电源+原版碟=1260元

5903型(附VCD功能)：主机+双手柄+记忆卡+AV线+电源=1480元

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
PS、SS仿原装手柄	15	10	PS金手指卡(中文)+书	80	20
SS记忆卡	60	10	PS VCD卡(直插 直读)	350	20
PS仿原装记忆卡	25	10	PS原装振动手柄	140	20
PS原装记忆卡	80	10	PS组装振动手柄	90	20
PS、SS制转	40	10	SS金手指卡	60	10
PS 2IN1制转	50	10	SS原装解码器	360	20
SS4MB加速卡	70	10	PS、SS、N64方向盘	300	50
SS、PS S端子线	25	10	PS、SS、N64振动方向盘	380	50
SS JDC光头	150	20	PS、SS、AV线	20	10
SS三洋光头	170	20	PS彩色记忆卡	30	10
PS飞行摇杆	90	20	PS、SS震动枪	100	10

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
PS、SS振动枪(化解危机)	120	10	GB放大镜	15	10
PS RGB端子线	45	15	GB摇杆(大)	10	10
PS对战线	30	10	GB摇杆(小)	15	10
PS鼠标	110	15	GB镜面	25	10
PS2(N)飞行摇杆	280	40	GB对战线	10	10
SS液晶格斗手柄	110	20	GB电源	10	10
AV三分插	45	10	GB皮套	15	10
GB原装机	295	20	世嘉16位彩色掌机	560	20
GB夜光机	450	20	世嘉16位 I型机	200	30
原装彩色GB	750	20			
GB照像机+打印机	1000	30			

本部另备有大量日本动画**VCD**、GB卡、世嘉卡及软件，欢迎来函索取目录(请在信封内附一新信封，写清回邮地址及邮票)来信必复

大量巨幅彩色黑白游戏布画(35/25每幅)

业务资询电话：**(0851) 5831024**

联系人：高立峰 沈黎

邮购地址：贵州省贵阳市十七中 联系人：刘杨

营业部地址：贵阳市都司路中天**8**号门面

大量批发 价格面洽

福州新迅

岂只是放心 赋与我高速



●主营索尼机（PS）、土星机（SS）、任天堂64位机（N64）、世嘉16位手掌机(SG)、任天堂手掌机(GB)及各机种对应的光碟，卡带及周边配件(如方向盘，大摇杆，光电枪，VCD电影卡，GB放大镜，皮套……

●办理批发及邮购业务(因价格时有变动，请来电查询)

●有售国内及港台综合类游戏杂志及攻略书刊

●维修各种次世代机器

●为方便本市玩友，可在本店预订各种机器，软件

●大量供应与游戏有关之动画片

来到新迅您便真正进入次世代的天堂

您的赞赏是我们努力做到的目标

欢迎全国各地营销商加盟

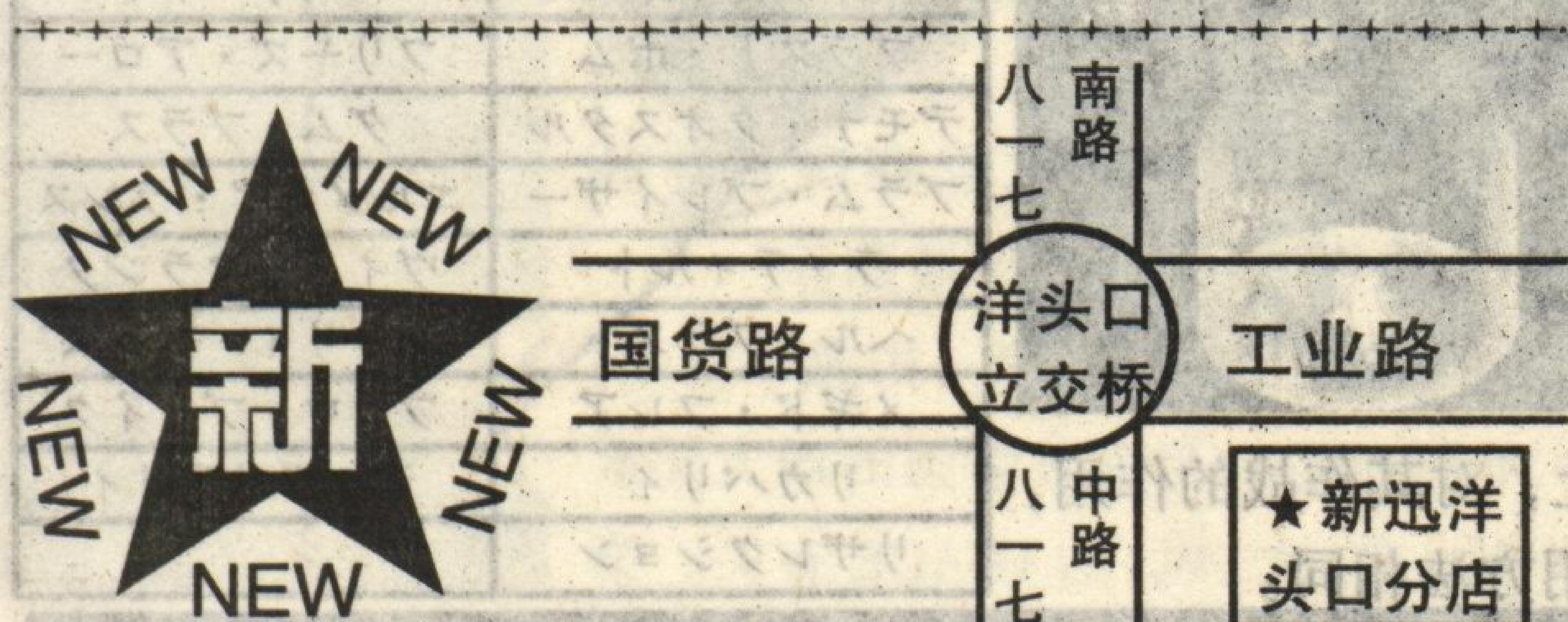
本月新产品

☆DC128位主机配手掌原装卡

☆拍立德(印象妙妙贴，一分钟完成属于你的形象贴纸，售价38000元人民币

☆彩色GB机配原装片，六种不同的颜色，供君选购

☆PS原装鼠标，价格极低



地 址

总店：福州市南营织缎新村8座底层34号安泰南面

联系人：陈先生　　电话：0591－7563681

分店：福州市八一七中路588号洋头口店

联系人：朱先生　　电话：0591－3374961

分店：福州市大利嘉城A3－104新迅电子店

联系人：叶先生　　电话：0591－3373505

邮购地址：福州市南营织缎新村8座底层34号安泰南面

收款人：陈斌　邮编：350001　咨询电话：0591－7563681

スレイヤーズろいやる2

魔剑美神 2

~ SLAYERS ROYAL 2

机种:SS	厂商:角川书店	类型:S・RPG	媒体:CD-ROM

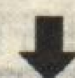
莉娜的冒险将向着最终目标而冲刺!

GAME 中的 6 个封印之塔，已经有 3 座因为莉娜她们的努力，而完全“制霸”。那么最终要将剩余的 3 座封印之塔“攻略”就只剩下时间的问题，对于正在返回的莉娜，途中还会得到许多的有用情报，这些都是以后战斗中所必需的，以下两页的攻略将是莉娜由利贝堡返回多罗卡特的介绍。

利贝堡~多罗卡特

因为阿米亚莉的加入，使得莉娜队伍的实力上升，本次返回多罗卡特因为要向教会进行交待，而返回的途中将面临怎样的危机呢?

最短流程攻略

中央街道南的宿屋

↓

ドルトハウト的教会

↓

町外的酒场

↓

魔道士协会

↓

フィーゲル战 1

↓

ドルトハウト东部

↓

68~71 被毁掉的教会及魔导士协会

返回多罗卡特的途中，在雷兰多休整的时候，阿米亚莉向莉娜讲述了一下有关她自己的事情，以及在谢而鲁（セイルーン）住着亲戚的事情。这样于中央街道南面的宿屋中让阿米亚莉休息时，莉娜也会向她讲出有关于假扮莉娜的人和娜伽的事情，以及自己将面对的困难。之后大家来到多罗卡特，发现教会已经被毁掉了，幸好洛比鲁还在这里，经过交涉得到了 3000 奖金，并且暂时决定住在魔导士协会。

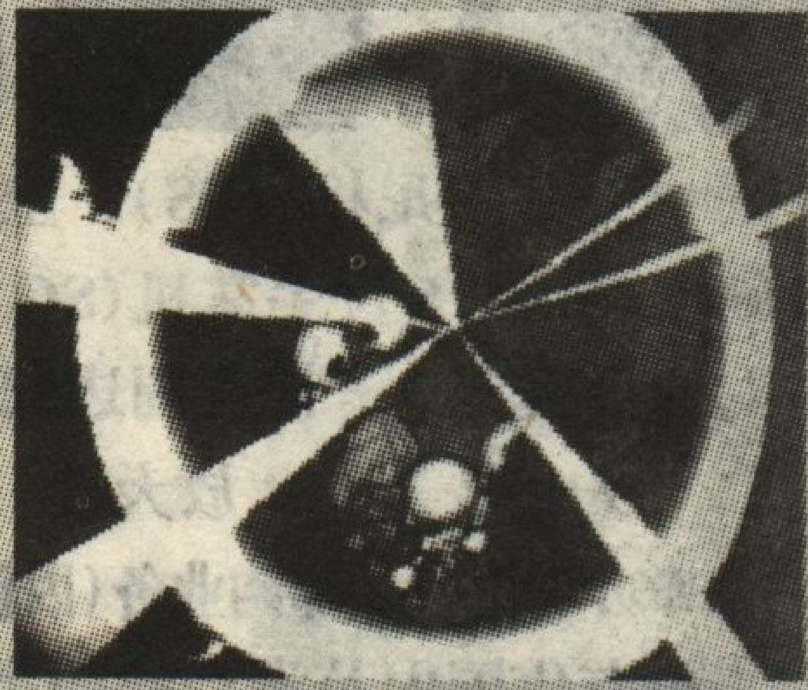




▲经过了大家的努力，才勉强得到奖金。

72 与菲高的作战!

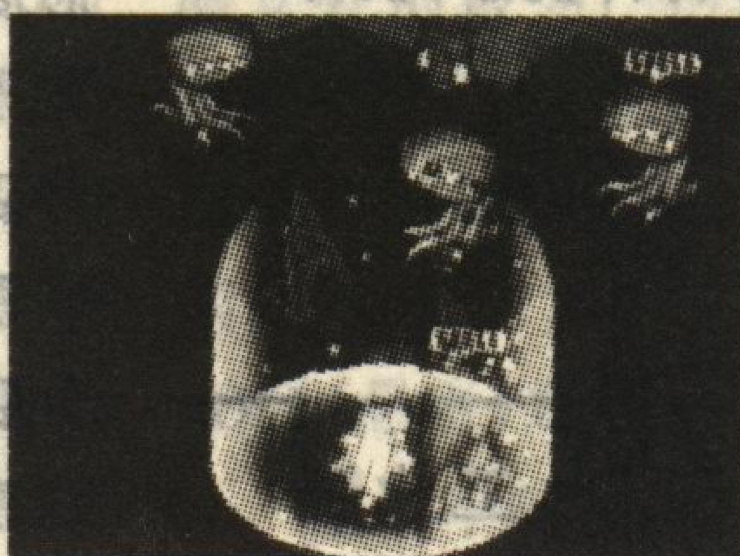
在魔导士协会中自然有事件发生，如果前面提到的有关信件的事件发生了，那么便直接进入了情节。到酒吧中自然另有事件发生，发现一位曾经到过魔导士协会的可疑人士，那么与他交谈时得知其身份为魔导士协会成员菲高，双方语言不和，立即交手，敌方 BOSS HP 为 120 之高。



拥有回复魔法但直接攻击较差

アメリア

回复系魔法得意的阿米亚莉是属于神官系的战士，在直接攻击方面则有着意想不到的缺点，实际上攻防水平很次，但在战场上的活跃度却很高。那么在战场上，对其作战的作用，应该与其它 SLG 中的僧侣使用方法相同。



使用可能魔法

バースト・ロンド	フレア・アロー
ファイアー・ボール	バースト・フレア
ブラスト・ボム	フリーズ・アロー
デモナ・クオスタル	ダム・ブラス
ブラム・ブレイザー	エルメキア・ランス
ラ・ティルト	ヴィスファランク
ヘル・ブラスト	ホーリィ・ブレス
メギド・フレア	フロウ・ブレイク
リカバリィ	ディクリアリィ
リザレクション	

多罗卡特～利贝堡

在 GAME 的中盘可以发生的有关送信的事件，将会在这里继续，那么在多罗卡特～利贝堡的路上会有怎样的危险发生，这一切可还是个谜。在这个流程中，讨厌的菲高会不停地出现。

最短流程攻略

フィーゲル战 2
↓
盗贼アジト
↓
フィーゲル战 3
↓
レイナードシティ南通路的宿屋
↓
魔道士协会
↓
中央广场的酒场
↓
フィーゲル的最后之战
↓
南通路的宿屋
↓

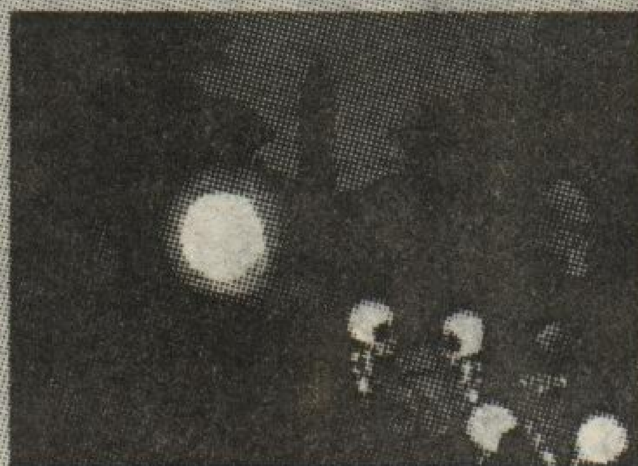
74 与菲高的作战 2



当莉娜与同伴们到达多罗卡特东部时，菲高再次出现，并召唤石像人与骷髅来帮助共作战，敌方 BOSS 有 HP250，并且攻击力也很吓人，那么怎样将他们击败呢？幸好对手有缺点，BOSS 的移动力低的很，把敌人击败后，如果拥有“きたない本”，在早上至黄昏的时段内于此地调查可以得到“きたないまきもの”。

75 盗贼的战斗

得到多罗卡特的盗贼的最新情报，随后会与盗贼团于多罗卡特东部对战，战斗只要达成前面提到条件则必然发生。因为敌人的实力极低，所以有实力的朋友可以把各角色的防御设定改为“反击”，攻守强劲的角色冲入敌阵后便可以完成任务!



76 与菲高的作战 3

菲高再次出现之后，向莉娜问能否以 1000 枚金币把那封重要的信买来，而莉娜此时则开玩笑的说要 10 万枚金币才可卖信。菲高十分气愤，立即再次召唤来新的敌人，战斗随之开始，敌人 BOSS 实力平均，HP 有 200。



77～79 在中央广场的酒吧

进行完前面的战斗，在城镇的东街的魔导士协会会见到一名男性魔导士，听其说莉娜正在寻找的人并不在协会中工作，目前只听说她在外面打工，莉娜只要在 5 的倍数天到达中央广场的酒吧便可以。



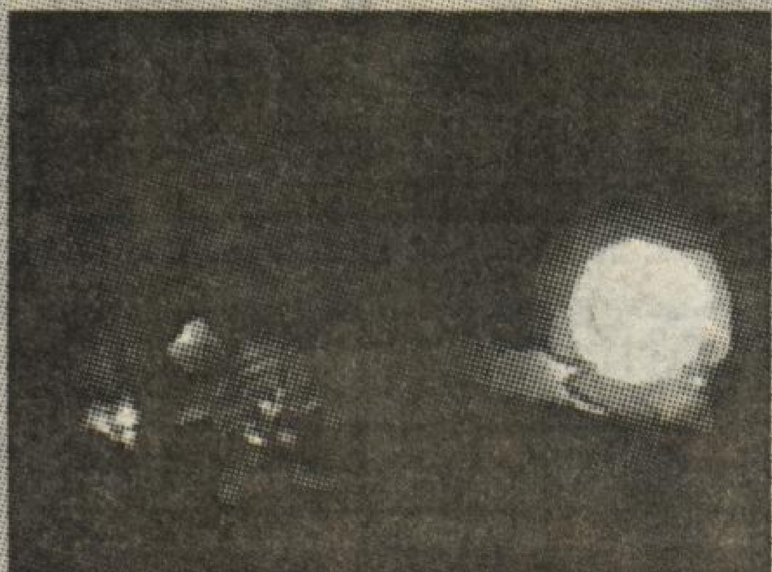


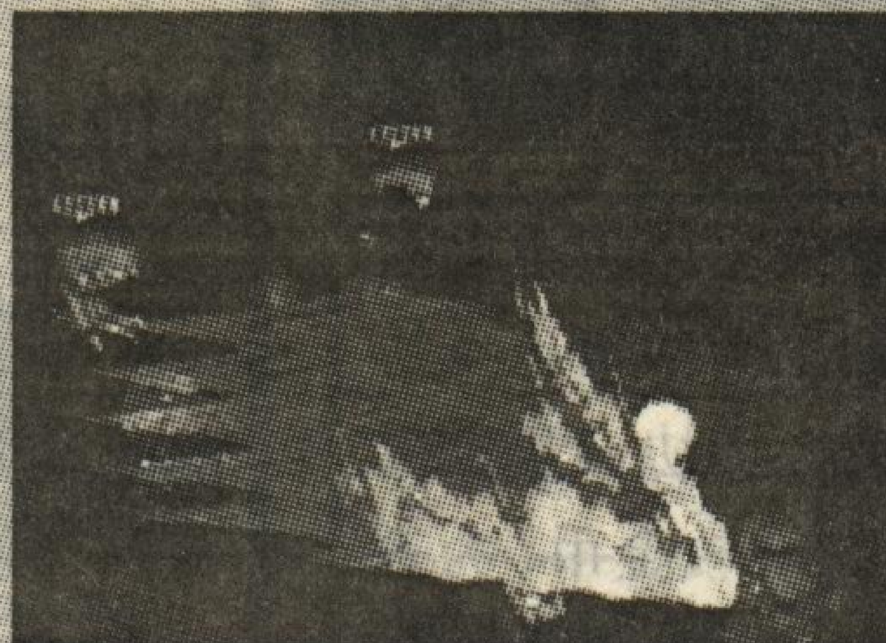


◀▼虽然找到了应该寻找的人，但是出现的情况却完全出乎莉娜她们的想象，之后将面对的是战斗。

80 与菲高的最后一战

菲高在这里将会召唤来大量的敌人，但是水平与前几次相比没有质的飞跃。魔法攻击是本次攻击的要点，但是消耗 MP 会很大，节省使用才能在战斗中获得优势，敌方的 BOSS 攻击力很高。





◀▲对方的 BOSS 的魔法咏唱时间非常短，所以在角色的防御设定上应该选择回避。

81 命运的选择



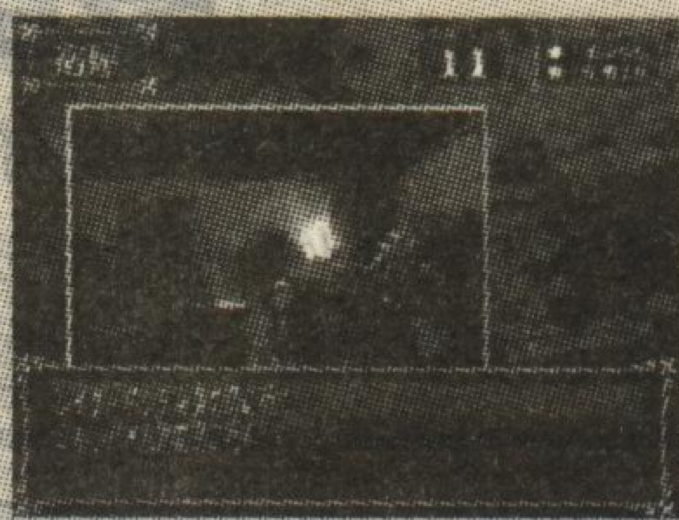
将菲高击倒后，可以再次向封印之塔前进，所剩的封印之塔只有两座了，而且可以同时攻略，这里阿米莉亚会给玩家一个选择，是向东行还是向北行……本攻略采用先向北行的分支。

最后的两座封印之塔及最终BOSS

游戏到此基本上接近了终盘，主干流程攻略基本上没有什么太大的分支，但是有几个小情节及不关及游戏攻略的事件，下面将有他们的介绍。本次的流程攻略在分支上只介绍了笔者的选择，分支的其它选择没有来得及尝试。

游戏的二个分支

游戏中的第一个分支在上次的攻略里已经介绍了，而且经过实验对主干流程及结尾无任何影响。



多罗卡特~利贝堡北部

收集了有关封印之塔的情报以后才能进行移动，当然本次笔者的选择是北方的封印之塔，那么以下的攻略也都按照笔者所进行的游戏来编写，如果选择向另一个方向，那么就要靠自己了。

82~83 娜伽的追击

收集完所有的情报，那么是前往北方封印之塔的时候了，这里会来到新的城市，于此莉娜一行人又与恢复记忆的娜伽相遇了。双方见面之后自然是开始了作战，因为敌方的作战能力很强，所以不利于持久战。



84~90 与娜伽及其同伴的事件

要想去北部的封印之塔，但是遭到了娜伽的阻拦，虽然第一战取得了胜利，但是娜伽立刻又召来了第二批敌人，战斗又将继续，作战时因为对方的实力再次上长了许多，所以战斗将极为艰苦。

获得胜利的莉娜因为非常害怕娜伽不断快速成长的实力，所以在收集情报的时候不得不采用隐蔽的方式。而且在寻找宿屋的时候，才能得知本城有隐藏宿屋的存在。





◆◆特别事件◆◆

当进入旧大街右边的武器店，只要之前已委托过铸剑师菲腊代为铸剑，这时就可领取加奥黎的专用武器黑铁剑，如此再对付敌人便轻松。



由于曾经替美尼露击退艾科索，莉娜于是到东街的魔道士协会找她领取酬劳，因协会规定的关系她只能缴付30枚金币，为表谢意可以再把3块守护石“守りのタリスマン”给莉娜。



最短流程攻略

82 中央街道西
ナーガ的战斗



83 ミルンハイム外通路
ナーガ之战斗



84 ミルンハイフ内
ナーガ之战斗



85 外通路的宿屋



86 广场的宿屋



87 里通路



88 里通路的酒场



89 里通路的宿屋



90 レイナード北部
前往封印的塔



利贝堡北部・封印之塔～利贝堡东部

在城镇中终于获得了有关于北部封印塔的情报，于是莉娜一行人便开始了北部封印之塔的冒险旅程，在这里又将要面对何人（娜伽?）的阻拦呢？在封印之塔中才会得到答案。

最短流程攻略

91 レイナード北部
ナーガ的战斗
⬇
92 ラーク的再会
⬇
93 レイナード北部・封印之塔
⬇
94 ミルンハイム
フイリッブ的武器屋
⬇
95 レイナードシティ
南通路的宿屋
⬇
96 南通路 魔道士协会
⬇
97 レイナード东部
⬇

92 少年的登场

将娜伽击退以后，在塔的附近可以和一名少年相遇，熟悉前作的朋友，一定认识这位精灵少年——拉古。



◀曾经活跃过的著名人物，看其形象却不像是冒险中的角色。

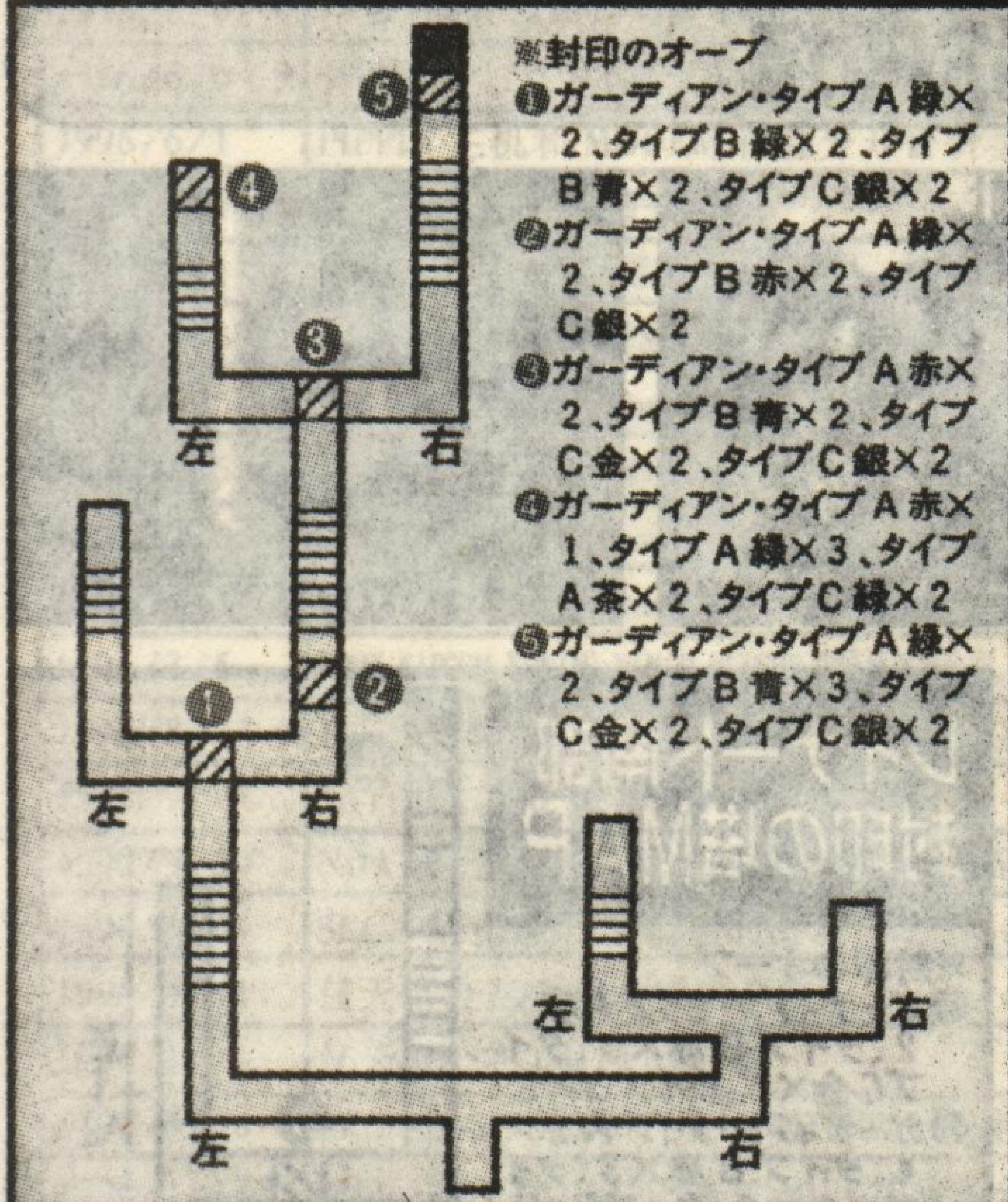
93 强敌出现

在左下部的地图中有着敌人登场地点的指示，他们作战的实力比前三个塔中的普通敌人有所强化，但是HP仍然没有大量的增加，那么放心去作战应该很轻松的就能取得这五次战斗的胜利。



▶让强力的仲间冲入敌阵。

レイナード北部 封印の塔 MAP



94～97 必要的情报能否入手呢?

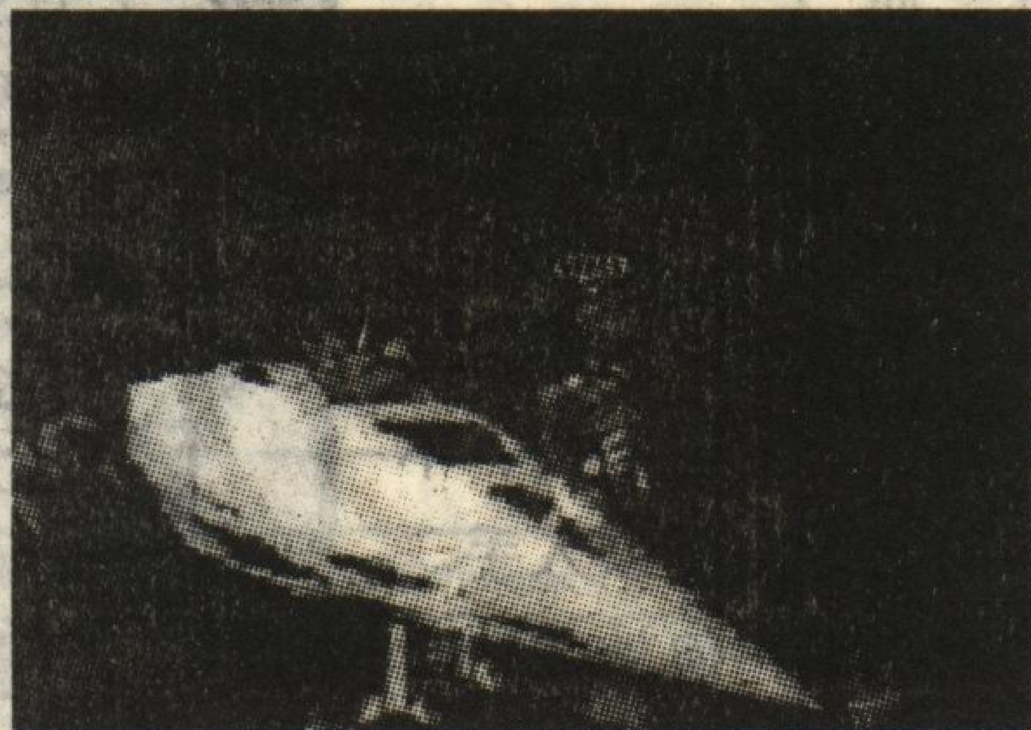
北部之塔的攻略结束后，会与其他仲间进行合流，这时按照前面所提到的特殊事件中黑铁剑的事件进行，可以得到最强的装备。这里要进行对东部封印之塔攻略的情报收集，那么收集的地点可以说是在魔导士协会中，这里有重要的情报入手。





是否为强力的角色呢?





在前作中曾经登场的重要角色，与莉娜共同阻止了魔王的复活。本次在游戏中登场，与前作相比使用魔法的数量多了很多，而且还有着使用回复魔法的实力，这样一个全方面的仲间，可以说是战斗强力的伙伴。

使用可能魔法
・フレア・アロー
ファイアー・ホール
アーク・ブラス
ブラム・ブレイザー
エルメキア・ランス
フェルザレード
エルメキア・フレイム
リカバリィ
リザレクション

利贝堡东部・封印之塔～利贝堡南部・封印之塔

在拉古的协力之下，将会对最后的封印之塔进行攻略，这里将到达游戏的最后，那么对莉娜一行人的作战水平大家是否有自信呢？



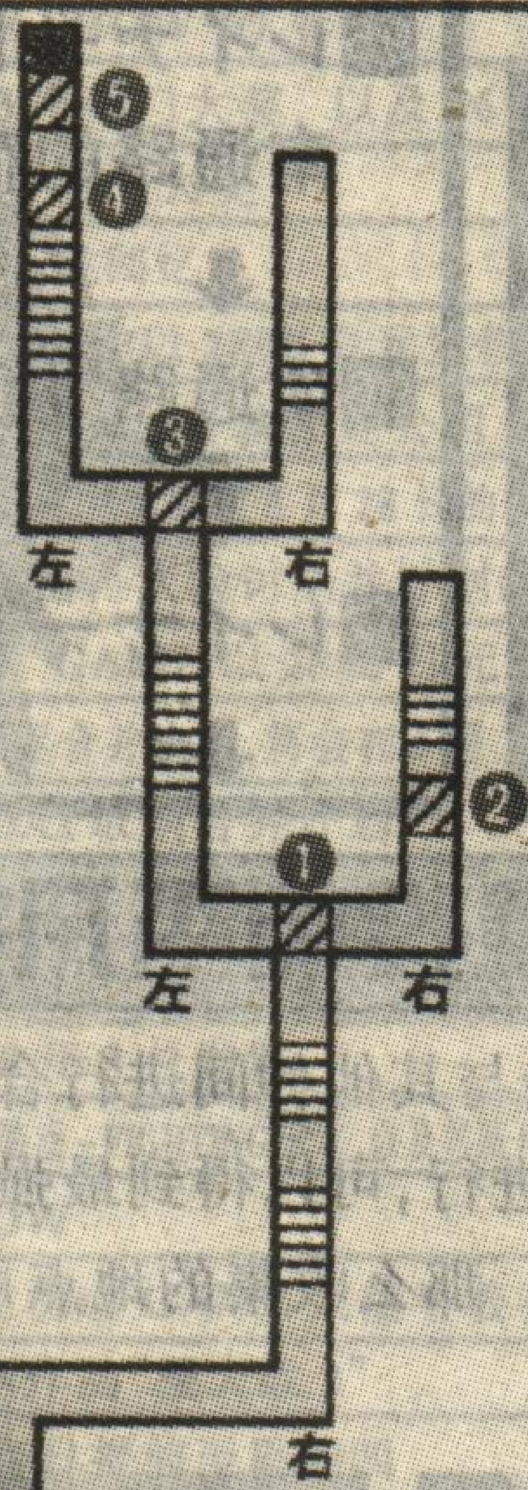
强力的娜伽本次能否最终加入队伍呢？

98 塔内新敌人的出现

在封印之塔中，有着全新敌人的出现，HP 100 并且拥有强力的魔法，特殊攻击也会带来气绝的效果。与他们作战时，一定要尽全力才能取得优势，尤其是在战斗的开始时，将其优先击倒是最为方便的办法。其他的敌人依然与前面几座封印之塔中相同，与他们战斗可以说是极为的轻松，那么塔的最后是没有 BOSS 出现的，轻易就可以拿到封印的宝珠。

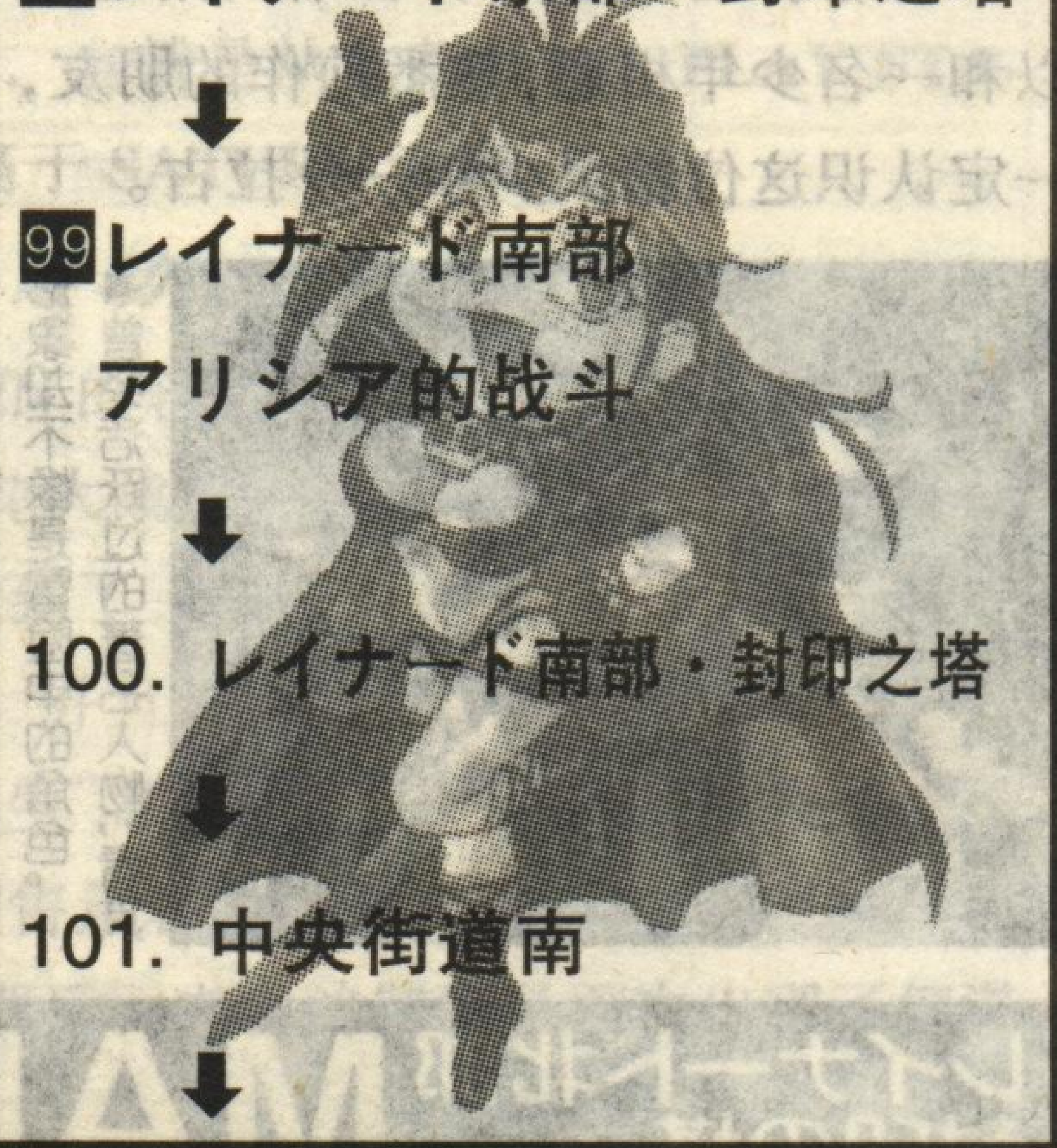
レイナード東部 封印の塔 MAP

※封印のオーブ
❶ガーディアン・タイプA茶×3、タイプB緑×3、タイプB青×3、タイプC銀×2
❷ガーディアン・タイプA茶×3、タイプB緑×3、タイプC金×2、タイプC銀×2
❸ガーディアン・タイプA緑×3、タイプB青×2、タイプC銀×3、タイプC緑×3
❹ガーディアン・タイプB緑×3、タイプB青×3、タイプC銀×3、タイプD×1
❺ガーディアン・タイプA緑×5、タイプB緑×2、タイプC銀×2、タイプD×2





最短流程攻略



98 レイナード东部・封印之塔
↓
99 レイナード南部
アリシア的战斗
↓
100. レイナード南部・封印之塔
↓
101. 中央街道南
↓

99 阿莉娅的再次登场

向着最后的封印之塔前进，但是曾经在 GAME 的序盘出现的阿莉娅再次登场。



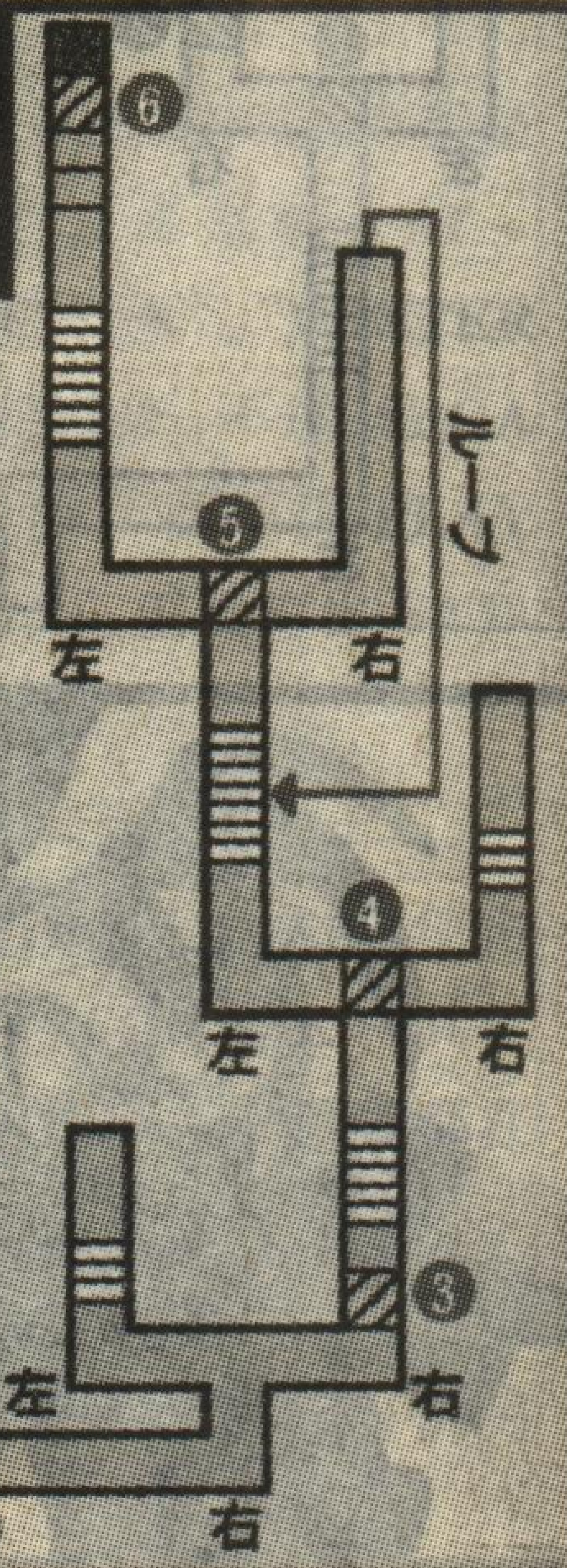
100 最后的封印之塔中……

最后的封印之塔有着压倒多数的敌人，如果在战斗中不小心将一名角色太靠近敌人团体的话，那么肯定会面临被消灭的危险。因此每次作战刚开始，己方全体攻击魔法使用才能为作战打开一个突破口，不过要注意魔法的咏唱时间。



レイナード南部 封印の塔MAP

※封印のオーブ
❶ガーディアン・タイプA赤×2、タイプB赤×3、タイプC金×4、タイプD×2
❷ガーディアン・タイプA赤×4、タイプB赤×3、タイプC金×2、タイプD×1
❸ガーディアン・タイプB赤×2、タイプC金×4、タイプD×4
❹ガーディアン・タイプB赤×2、タイプC金×4、タイプD×4
❺ガーディアン・タイプA赤×3、タイプB赤×5、タイプC金×1、タイプD×3
❻ガーディアン・タイプA赤×3、タイプC金×6、タイプD×5





101 塔内调查

最终封印之塔的调查并没有让大家惊喜，拿走了最后一颗封印的宝珠也没发现地面上有何变化，不过倒有一个王国的地图可以入手。那么究竟秘密被隐藏在何处呢？只有向最终的BOSS询问了。

山脉南部的洞窟

又是以多罗卡特有关的区域，在此可以和娜伽见面，事情的发展可以说是很难让大家了解清楚，眼看着就要与最终的BOSS对战了，那么究竟是何人破坏了正义的封印呢？

最短流程攻略

102. 中央街道南的宿屋



103. 山脉南部的洞窟



104. アリシア的对面



105. レイナードシテイ南通路的宿屋



102 全部仲间的集合



离开封印之塔以后，在中央街道南面会与丝维娅相见，于是在附近的宿屋中双方交换了情报，有幸丝维娅懂得阅读曾经得到的那本神秘书中的文字，阅读之后发现在山脉的南部有着神秘的事件。这里提醒大家，只有在拥有神秘书本的同时，才能让丝维娅加入。

103 巨大的洞窟中有着……





到达山脉南部的洞窟，新的敌人出现了，半人鱼有着四种不同的种类，HP 150而且在战斗中出现的个数也非常多，幸好他们有火魔法防御比较弱的缺点，利用火魔法就可以轻易的打倒他们了，不过要小心半人鱼的物理攻击以及特殊攻击都具有很大的杀伤力，这里必须小心。

104 阿莉娅的真实身份

进入洞窟的最深处，在此见到了阿莉娅，得知她是著名魔导士比拿斯的仆人，听他解释了世界及六个封印之塔的秘密，这是为世界带来和平的封印，那么究竟是谁解开了这一封印呢？

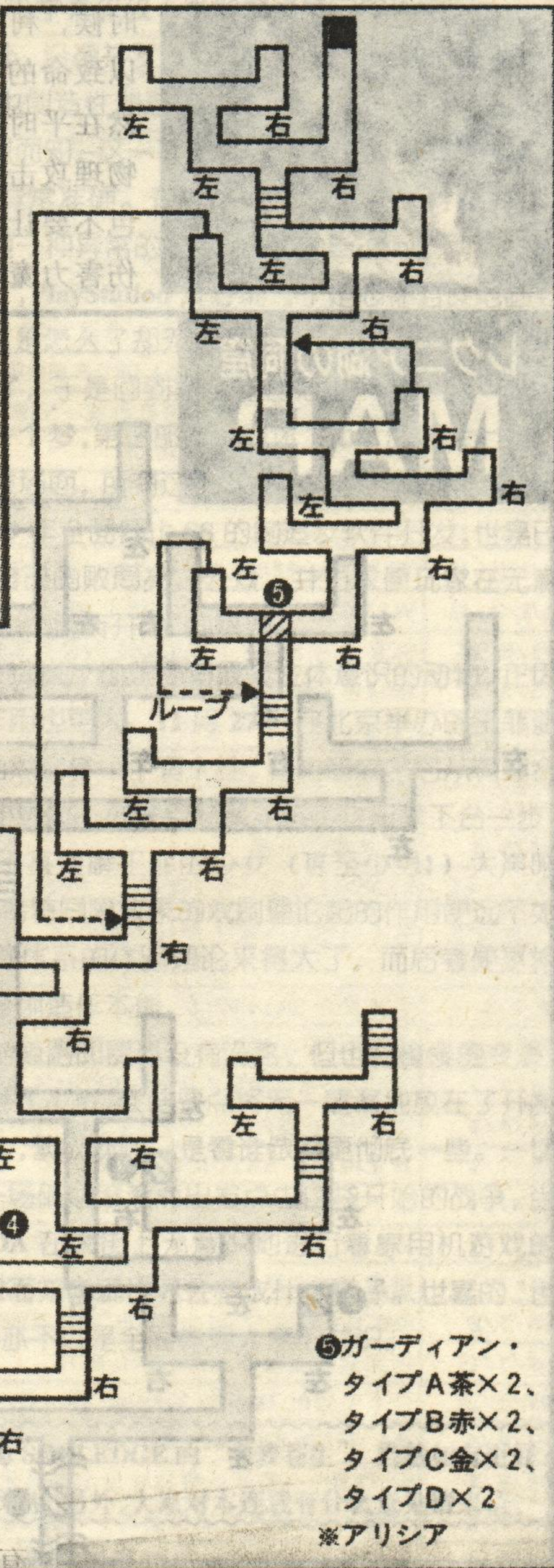


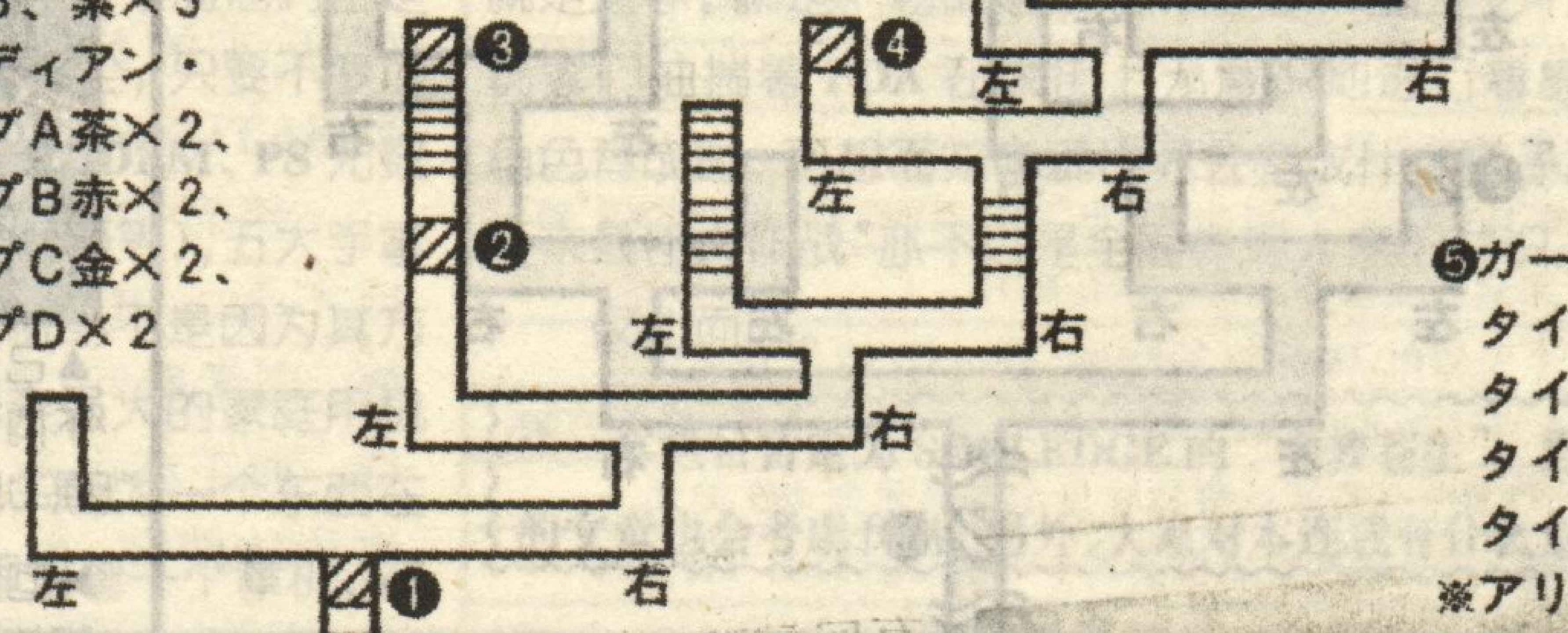
▶阿莉娅提醒莉娜不要忘记战斗的理由。



◀虽然是冒险中的重要人物，但在此消失了。

山脈の洞窟 MAP





利吉尼亚湖中的洞窟

终于了解了重大危机的来临，莉娜他们在城镇中整顿了行装之后，向最终 BOSS 前进。

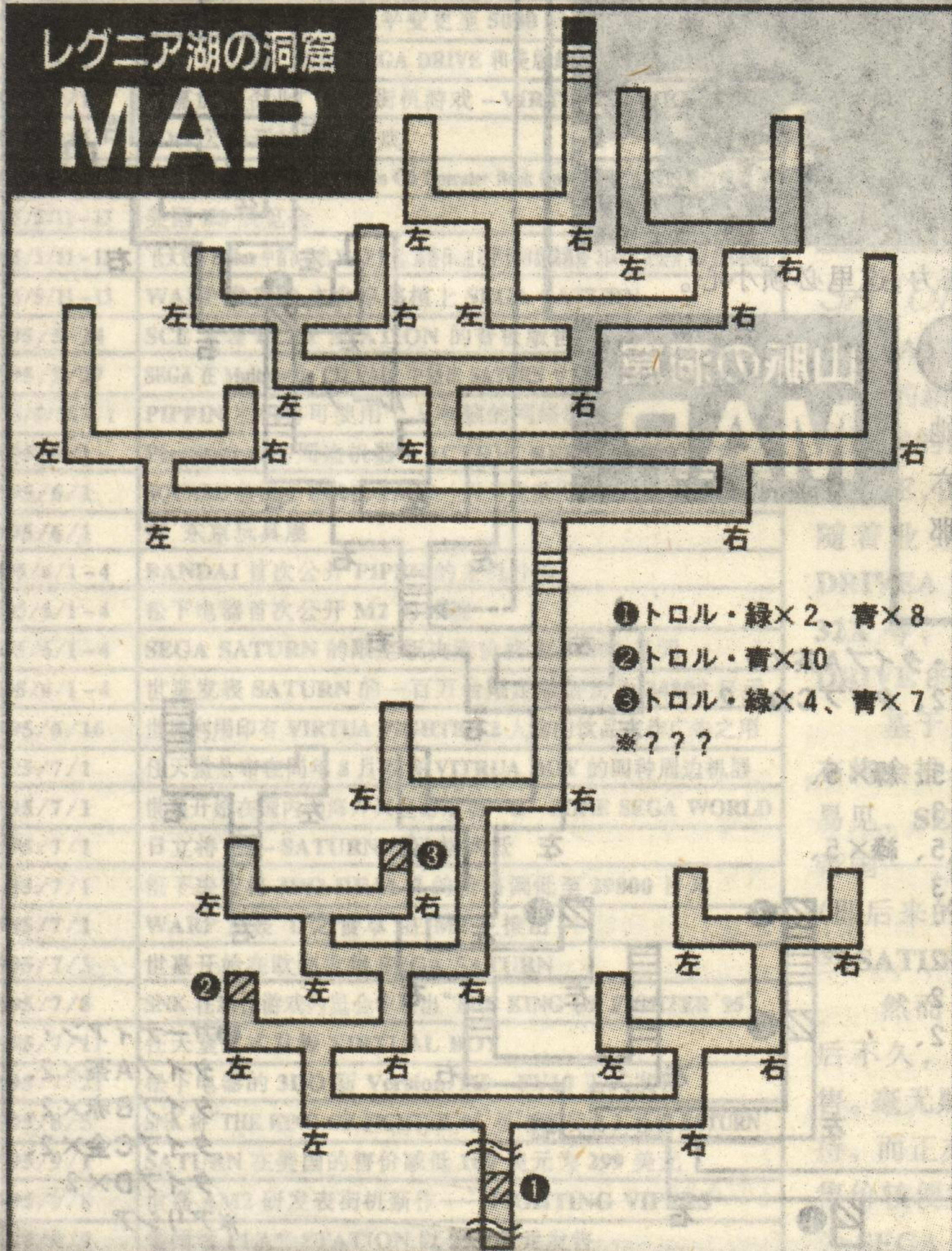
107 史上最强的作战





娜伽在这里又一次阻拦了主人公，她所拥有的实力可以说是很是强大，这次的三对三的作战要想成功的确很困难，如果使用睡眠的魔法使得对方角色能够处于沉睡状态，哪怕是一人也可以立刻扭转当时的战局。在这次作战中物理攻击将起着很大的作用，一旦大家进行强大魔法咏唱的时候，利用物理攻击强的角色可以给其以致命的一击，当然在平时也要小心物理攻击强大的角色不要让对方的高伤害力魔法命中。





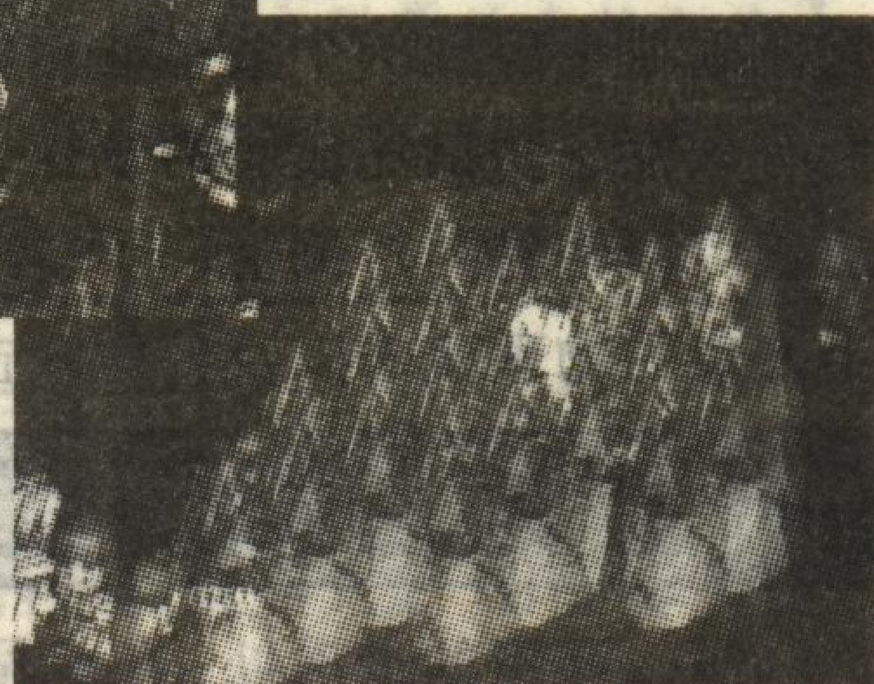
最短流程攻略

106. ドルトハウト外通路的魔道士协会
⬇
107. レグニア湖 ナーガ的战斗
⬇
108. レグニア湖的洞窟
⬇
109. 最后战斗!

108 最后的洞窟

进入洞窟自然有强力的敌人出现，他们拥有的攻击力绝对不是我们能够想象的，这里并不是把对方全部消灭才能够过关，只要一直前进到达迷宫的尽头并击倒 BOSS 便可以达成这里的攻略。



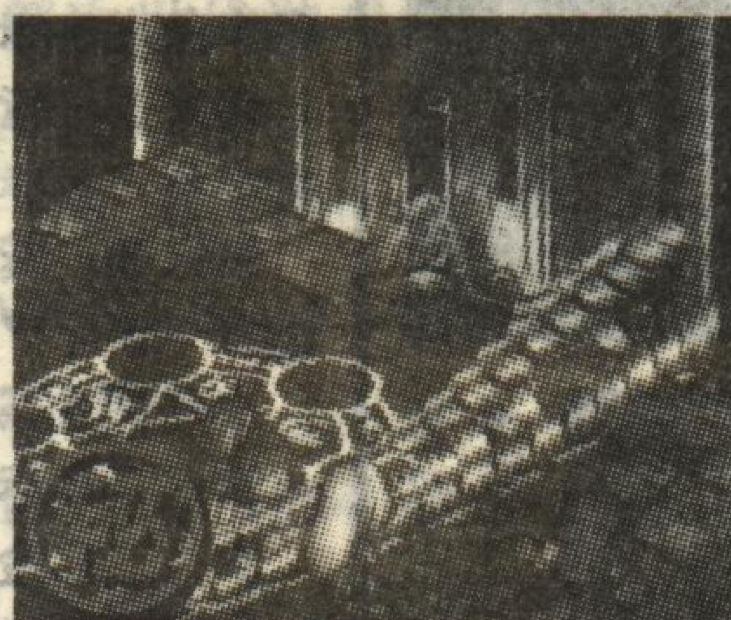


▲敌突击的伤害力很高，角色的设定必须是防御。

►利用全体攻击魔法消耗敌 HP。

109 最终战

在洞窟的最深部，打开那沉重的门，敌方的 BOSS 就是前作中总 BOSS 的后人，他要为250年前的先祖报仇，于是其破坏了守护和平的六芒星封印(六个封印之塔)。于是为了人类和平而战的莉娜与其展开了最终的对决，之后请看本作 END……





▲己方角色要处于不同的位置，以免强力魔法的攻击。

►回复系是持久战的关键。

御神楽少女探偵団

みくわぐらしょうじょたんていだん

事件解析及全部正确会话

机种:PS
厂商:HUMAN
类型:AVG
媒体:CD－ROM×4

由可爱的少女来探明解决各种奇怪事件

本游戏的特征是通过收集所能见到的一切有力情报来推理探明各种案件,有些类似于"金田一少年事件薄"。由此系统所决定,对解明事件必需依靠积极的探察以及收集各种情报,不同的推理得出的结局将可能会使游戏进入不同的结局。由于掌握推理契机的回数是有限制的,因此如果错过一些重要线索则不能看到事件的真相。

本攻略会将游戏中每一话搜查编中必要的会话选择项在此一并公开。为了方便玩家的攻关流程,我们将必要的选项以日文原文刊登。通过正确的会话及问答,会获得相应的推理点。值得注意的是,有些推理契机能在错过后给予第二次机会,我们也会详细说明。

对于游戏详细的操作及系统请看以下的详细分析。



每一话搜查的流程

事件编：事件的发端部分,搜查编必要的情报有很多会在此处获得。

搜查编（其一、其二、其三……）：推理契机的入力、每一话的核心部分。搜查编中将会根据情节及游戏进行的流程分为几个章节,每章节中如果获得了**20**点以上的推理点便能进入下一章节,并由此积攒决定结局的总合推理点数。

解决编：事件的结束部分,分为前后两编,后编即为一话的最后部分。

这样掌握推理契机!

推理契机的使用都有一定的倾向,通过获得重要的情报,将能使推理点上升。以下列出三种方案。

①不要放过初见的人名

首先要注意初登场的人物,往往会在其中产生下一个搜查对象。与推理是否有直接关系,都要通过你的思考与收集来推断出。随着流程的进行,要经常检验出现的人物与当前事件的关系。当一个人物出现时,其基本的言行特征往往也是重要的情报,在此就可能产生推理契机。



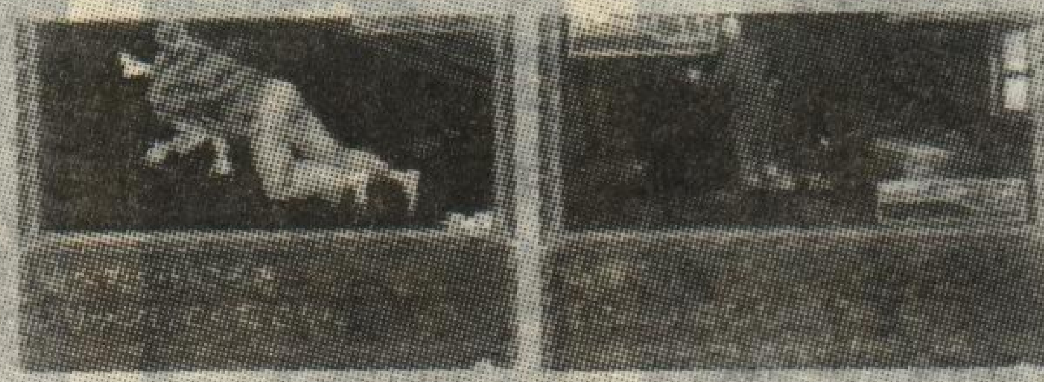
②言行矛盾是要点

搜查的基本要点除了所见到的人物及其基本特征外,也不能放过一些细节。如果向某一人物打听两次情报后发现,前后的内容有所区别时,这即意味着推理契机的产生。掌握此点不仅能获得较大的线索,而获得这种推理契机也会使推理点大幅度上升。出于此理,有时感到困惑可用相同的问题来询问同一人。



③推理对象不仅是人物

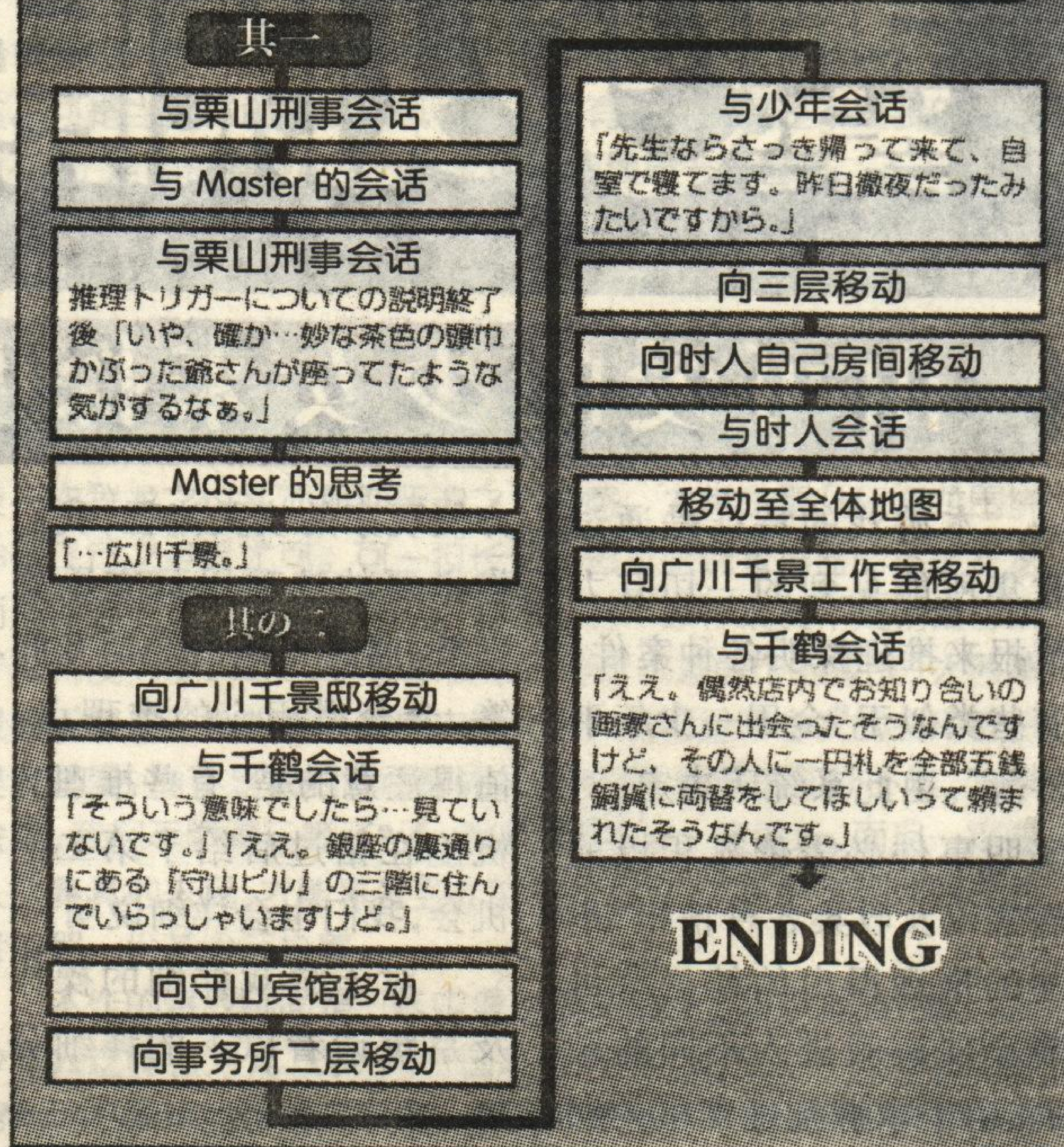
推理契机入力的时机除了注意人物言行外,还必须注意其它线索。在室内及杀人现场调查时,通常会有多数的情报出现。例如,在本编第一话的"幽鬼郎"中,在嘉平房间内调查时,如果注意一下良造的尸体便会获得极为重要的线索。在此种场合出现的线索有用率通常能达到8~9成。



五钱铜货 练习用剧情的搜查要点

因为本游戏的独特的操作，系统也略微复杂，因而在这个练习用的剧情中将会使你掌握推理契机的要点。在这个剧情中，由于是用于练习，因此事件编被省略，剧情直接由搜查编开始。这里的舞台是主人公巴在参入御神乐探侦事务所之前，由发现一封遗书开始。

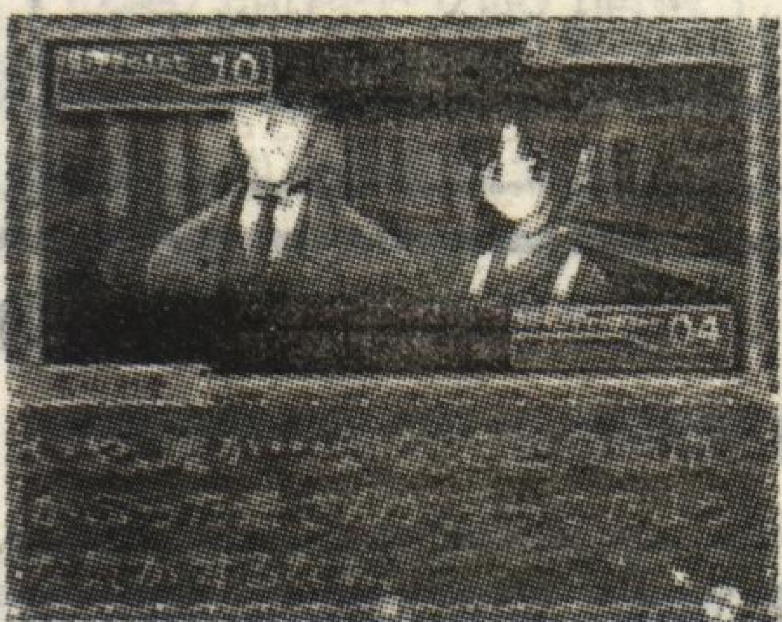




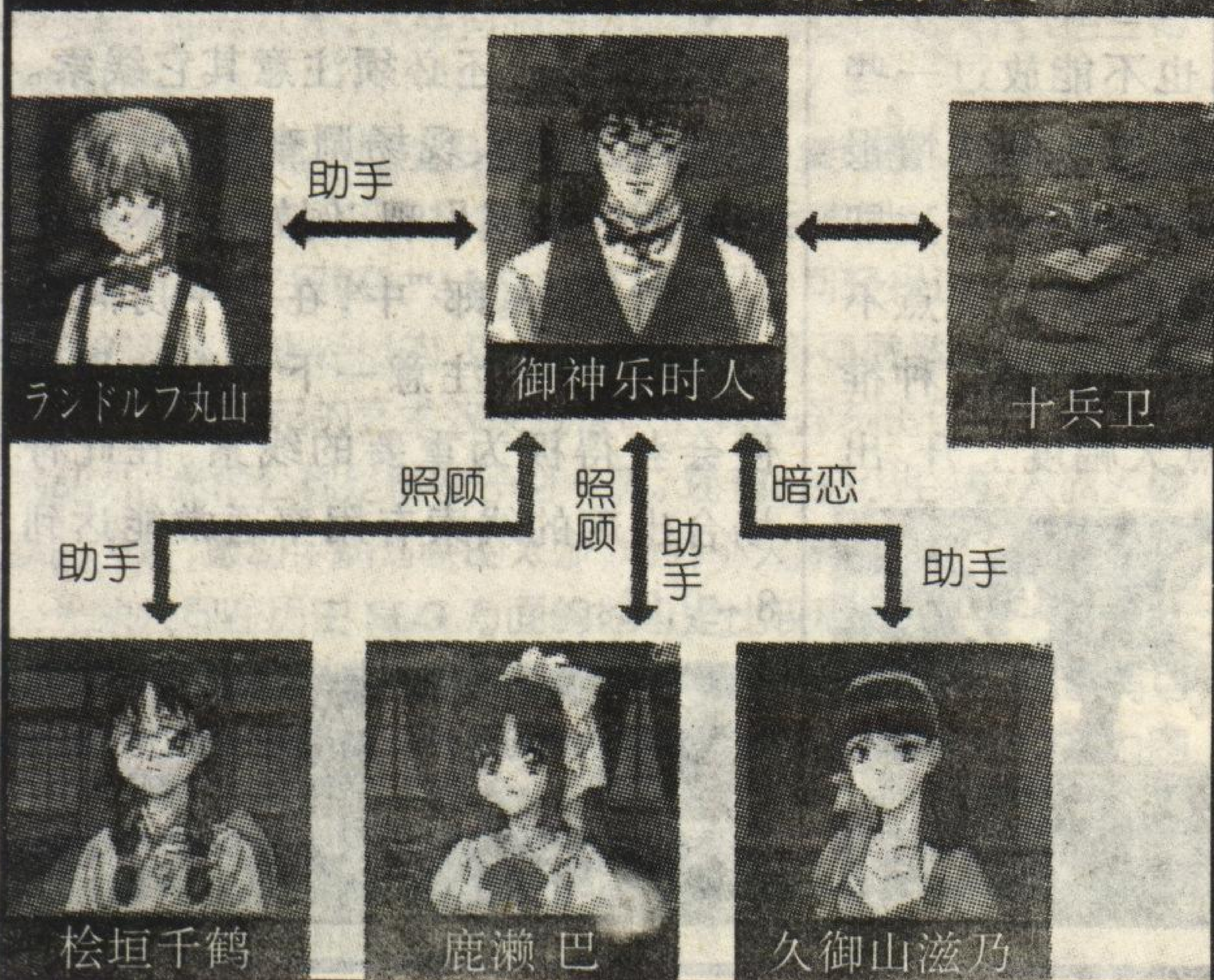
其一 写着"遗书"的茶色信封

在听过巴对自己的介绍后，栗山刑事クリ便将她介绍给了Master。クリ会在此时交给推理契机的操作方法。在掌握以后便会展开真正的剧情。在说明结束后，开始了正式的搜查。在栗山拾到的遗书成为众人开始讨论的话题，也会在此时听闻到一些情报，会出现一位日本画家广川千景，在他身上即隐藏着较为重要的推理契机。









其二 与传说中的御神乐时人会面

到达广川邸以后，会和千景的弟子千鹤见面。然而可惜的是，在千鹤的应答中得知她的师父千景并非留下遗书的人，但同时告知在守山宾馆可能会有他们值得注意的人。听到这个重要的信息后，向宾馆快速移动。在这里，千鹤初次加入到探查行动中来，并成为御神乐探侦事务所的一名成员。而值得注意的人便是著明的侦探御神乐时人，并和他一起赶到广川邸将事件解决。



COLUMN 要经常思考契机

在流程进行时，一旦表示时间槽一栏变为青色时，便表示有能利用于推理的重要情报出现，需要注意。



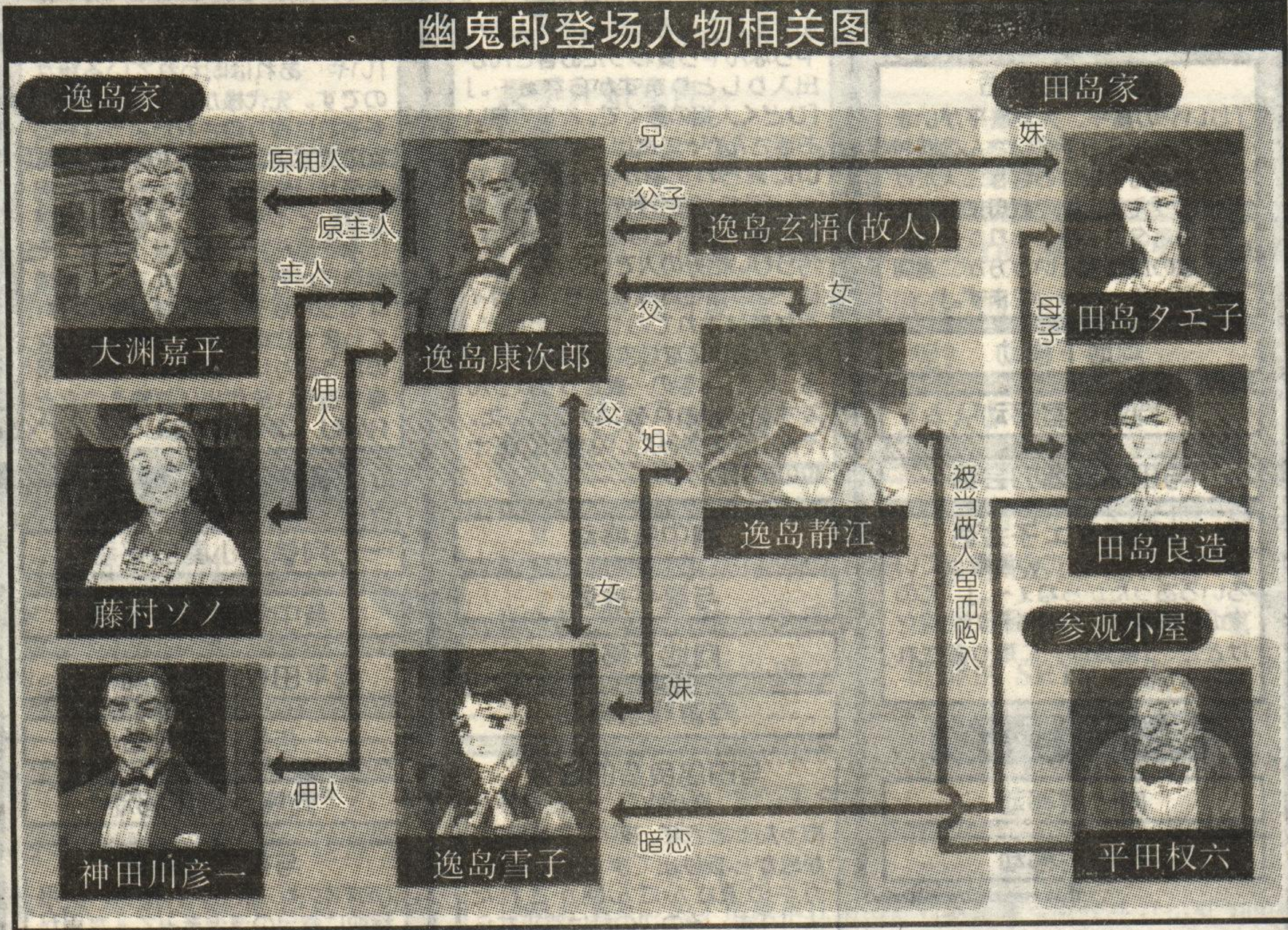


幽鬼郎 无前例的袭击并虐待资产家事件

当加入御神乐探侦事务所时,久御山滋乃也因为一心想加入而带着特产前来。因为事务所的财政困难,所以接受了久御山滋乃的请求,并由巴他们与其一块调查失踪事件。

失踪者的妹妹雪子告知情况,并送与参观小屋的入场券。在这里发现水晶中有一具人鱼一般的尸体,却正是失踪的逸岛静江。





幽鬼郎 前编 由诱拐事件变化为杀人事件

其一 失踪人的痕迹

最初的搜查行动是由逸岛邸开始,需要找出一个一个知道情况的人物。在地下游戏室发现了田岛タエ子,她开始态度有些冷淡,但在接下来的谈话中提到有关逸岛家先代的情况。她又提到了一种名叫"幽鬼郎"的诅咒的传说,并将众人引至幽鬼郎的祭坛。在那可以看到一幅描绘着男性幽灵的图卷。

在 SAVE 画面后,搜查又从第二部分开始。此时诸星警部登场,并查明人鱼制造者的名字即为幽鬼郎。在房间里,将集中所有有关幽鬼郎的情报,然后向康次郎进行调查。田岛良造声称自己又是曾在一次半夜散步时遇见过幽鬼郎。听到这个情报后,听从他的助言,到中庭向嘉平调查。

在嘉平这位长期服侍逸岛家的老管家口中得知,逸岛家先代曾有一与幽鬼郎有关的谜之女性,并与此事件具有很大关系。



其二 其次是受到威胁的雪子

将与幽鬼郎有关的情报入手后,为了调查现实存在的问题而去了参观小屋。当问及小屋主人平田有关人鱼的问题时,其交代了是从一个假肢男人手中购入的。得到这个情报后,众人急速赶回逸岛家进行深入的调查。但没想到,在逸岛家的最内部,雪子受到了几次袭击。为了找到真凶,千鹤经过推理准备假冒雪子以等待犯人……



CHECK 从幽鬼郎学到的犯人要素

在练习用剧情里,推理的时间是不受限制的,只需找出真正的问题即可。而在本编中,则没有宽裕的时间进行反复思考。右边两人都是幽鬼郎序盘中较值得怀疑的人物,推理要抓住他们。


田岛タエ子
平田权六

幽鬼郎 前编 搜查编流程

搜查编 其一

向雪子的部屋移动

与雪子的会话
「じいやの嘉平、大淵嘉平がいます。それからお手伝いさんの藤村ソノさん。」「後はお客様二人だけです。」「ええ、私の叔母にあたる方で出島タエ子様、それからその御子息の良造様という方が二週間前からいらっしゃってます。」

向地下移动

向游戏室移动

与田岛良造的会话

与田岛タエ子会话
「さぁ～ねぇ～。この屋敷っていろいろあったからねぇ～。」「この家の前の主人…つまり私の父親だけどさ、『幽鬼郎』に取り殺されちゃったのよ。」

其二

向一层移动

向厨房移动

与藤村ソノ会话
「まぁ、このお屋敷も貿易商ちゅうんですか？　そんなんで外人さんやらなんやら変わったお客さんが出入りしとりますからなぁ…。」「ひどく人相の悪くて、片足の無いお客さんが、二度ほど旦那様に会いに来られた事がありましてなぁ。」「それがどう見てもこんなお屋敷に縁があるとは思えんような、汚らしい恰好の人でしたわ。」「それは、旦那様もお取り次ぎした時イヤな顔はされておりましたけど、結局お会いになりましたなぁ。」「ええ、ええ、木製の…義足っちゅうんですか？　あれをつけてました。そんで浮浪者みたいな恰好の五十位の男でしたわ。」

向中庭移动

与嘉平会话

向地下移动

向游戏室移动

与田岛良造的会话
「さぁな、俺が物心ついた時からあったと思うぜ。夜中に『幽鬼郎』が絵から抜け出て歩き回るとか、ガキの頃さんざん聞かされたよ。」「ま、その辺の話は嘉平なら知ってるんじゃねぇか。あいつはこの屋敷に一番古くからいるからな。」

向一层移动

向中庭移动

与大渊嘉平移动
「いや…あれは呪われている絵なのです。先代様が亡くなられたのもあれに取り殺されたようなものなのですよ。」「それを聞きつけた市子が『幽鬼郎』様をきちんと祀らないと不幸が起こる等と先代様に吹き込んだのです。」「ええ、その市子が若く美しい女で…先代様はすっかりその女に骨抜きにされてしまったのです。」「結局その女の言う通りに『幽鬼郎』を祀る祭壇を造り、先代様は毎晩その女と『祈祷』に明け暮れました。」

其三

向参观小屋的移动

与中年男子的会话

向平田权六的房间移动

与权六的会话

向展示场所移动

与权六的会话
「あれはよ、買ったんだよ。一月程前に義足の浮浪者みてぇな男が来てよ、ぜひ買ってくれっていうからよ。」「う～ん…汚い帽子で顔隠してやがったからなぁ。…でも声からしてけっこう歳いってるんじゃねぇかな。」

向逸岛邸移动

向地下移动

向幽鬼郎的祭坛移动

与ソノ的会话

向一层移动

向厨房移动

与藤村ソノ的会话
「その…雪子お嬢様あてに恋文を預かりましたんですよ。」

向中庭移动

与嘉平的会话
「ああ、この屋敷の裏口横に小屋があるんです。そこを私の部屋代わりにいただいているんですよ。」

向嘉平的小屋移动

思考桌上的照片

有关法坛的思考
「仏壇だ。そこには新しい菊の花と位牌が3つ並べられている。」「ええ、五年前に事故で他界しました。妻の乗っていた自動車が民家に激突したんです。」「ええ、旦那様も一緒に乗っておられましたが…。旦那様はかすり傷程度だったのですが、大怪我をおったそうです。」

↓

后编

幽鬼郎 后编 在馆内发生了第二次杀人事件

其一 脱出!!

不知道被谁囚禁在深处黑暗的房间中的千鹤，与遭受同样命运的男子谈话，由于时间的关系，在发现脱出口后只能依靠千鹤自已来逃出。

在这间房间里是比较容易脱出的，但在途中会遇上很有可能是杀人凶手的男子的袭击。如何逃脱参看右下角。



其二 被时人识破的犯人正体是?

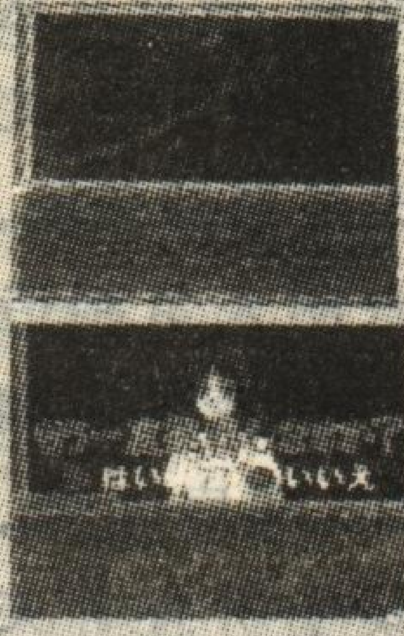
田岛良造也被人杀害了，假肢男神田川彦一也离奇死亡。除了静江被杀害外，如今良造的死亡显然会是同一人。在栗山得到神田川的照片后，随着逸岛康次郎的行动，一切都向着判明真相的方向进展。出售人鱼的看来不是神田川彦一，而另有其人。总结这所有的线索后，在房间内开始再度情报的收集。在参观小屋里向平田出示神田川的照片以后，出售人鱼的是谁也得到了一个比较明确的答案。推理的结果也将会在一番最后的询问中得到正确的答案。





COLUMN 考验你的反射神经

在千鹤从监禁场所脱出时需要用方向键加以控制，在准确的时间内按下准确的方向是成功脱出的必要条件。



幽鬼郎 后编 搜查编流程

其一

- 地下室
- 有关房间右面深处的思考
  「暗闇の中で何かがうごめいている気配がする…。」
- 会客室事件
- 地下室
- 有关房间中央墙壁的思考
  怪紳士「もうそろそろ夜の十時ですな。」「ええ、もちろん。あれは明け方の四時前でした。」
- 在房间何处的思考
- 脱出事件

其二

- 向大门移动
- 向二层移动
- 向雪子的部屋移动
- 向一层移动
- 向厨房移动
- 与藤村ソノ的会话
  「ええ、ええ、まぁあの…探偵さんが倒れているのを見つけた時もずいぶんびっくりしましたけどなぁ。」「ええ、毎朝お屋敷のお掃除する事になってるんですけど、その時に玄関前に倒れてらっしゃるのを見つけたんですよ。」
- 向杀人现场的移动
- 有关头后部的思考
  諸星警部「後頭部を鈍器の類で一撃だ。これじゃ悲鳴をあげる暇もなかっただろうぜ。」「死亡推定時刻は今日の午前2時から前後1時間ってとこらしい。ま、解剖してみないとはっきりしないがな。」
- 有关伤口的思考
  諸星警部「検死官の話じゃ傷口の割に出血が少ないのが妙だって言ってるが…。」
- 有关手的思考
  「良造の両手は何かをつかもうとでもしているように広げられている。よく見ると、その指と指の間に何かの粉がかすかについていた。」
- 向地下移动
- 向游戏室移动

- 向游戏室移动

其三

- 会客室 与栗山的对话
- 向一层移动
- 向厨房移动
- 与ソノ的会话
  「先代様に始まって静江様、良造様、それに嘉平さんの奥さんと子供さん…それに事故を起こした運転手も死んだそうじゃありませんか。」「事故の時に嘉平さんの奥さん、身重だったんですなぁ…。無事生まれてれば双子の女の子だったそうですけど…。」
- 向二层移动
- 向康次郎的房间移动
- 与康次郎会话
  「これだけ顔もはっきり写っていれば間違えようが無い。こいつは神田川だ。」
- 向雪子的部屋移动
- 全体地图 向参观小屋移动
- 与平田权六的会话
  「いや間違いねぇよ。確かにこう、左足が木で出来た義足だったよ。」
- 向探侦事务所移动

解决编

太白星 一切由人气歌手被害开始



オペラ座日本馆的人气歌手，尺アヤコ突然被杀害。在此事件被发觉时，松崎金太郎正好在现场，因而被逮捕，而他也自行交待了杀人罪行。似乎事件已经得到了解决。

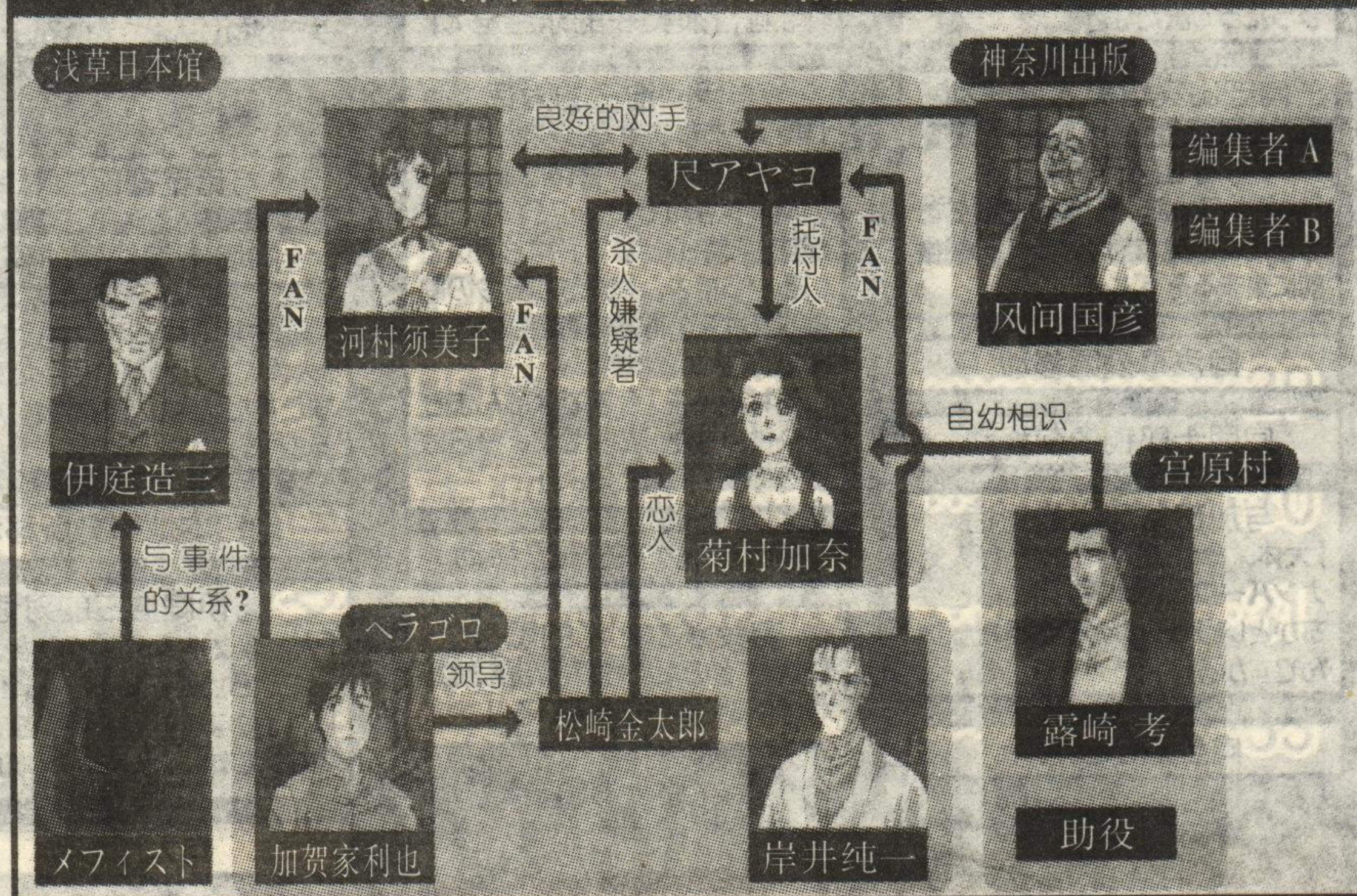
然而，守山宾馆的守山美和前来拜访时人，认为松崎金太郎无罪，并要求重新调查事件。为了报答美和的好意，时人准备承接，却被因两人关系而产生嫉妒的滋乃插手。于是少女侦探团出动调查。

オペラ歌手被害事件与演艺界竞争有关。ペラゴロ是一个女优集团，与被害者各自拥有FAN们的一半人气。调查由与两集团有关的杂志编辑开始，从最初就会出现非常多的怪异人物，而“摩非斯特”竟然也会在这个故事中登场。比第一章更为复杂。





太白星登场人物相关图



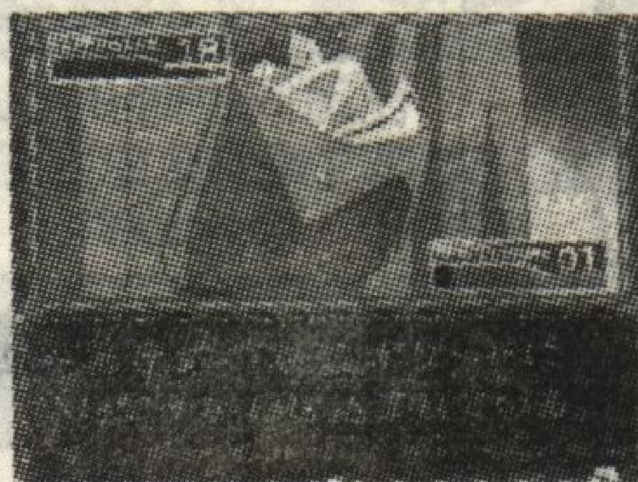
太白星 前编 自行招供的犯人真的想杀害她吗?

其一 首先从最基本的开始



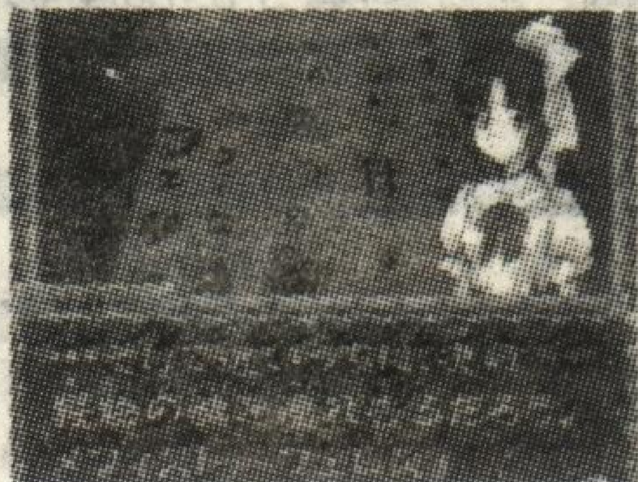
目前处在嫌疑者已被逮捕的状态,众人来到警署向诸星警部打听情报。在观察过栗山的笔记后对事态有一定的了解,便从アヤコ派和河村派开始调查。

其二 杀人现场的验证



没有得到正确的答案,便来到了事发现场。得到了宾馆招待(菊村さくや)的引见后,与事务所馆长会面。得到其许可后,便进入乐屋调查。

其三 谜之人物“摩非斯特”登场



アヤコ的直接死亡原因据证实是由于中毒,并由此找到一条线索,在神奈川出版歌剧界杂志的编辑风间的证言下,谜之人物“摩非斯特”登场。

太白星 前编 搜查编流程

其一

- 向山茶花移动
- 向浅草署移动
- 与栗山刑事的对话
- 与诸星警部的对话
  「ああ、松崎金太郎はペラゴロのリーダー格だったんだよ。いわばオペラ歌手のファン代表ってとこだな。」「そうじゃあない。日本館には沢アヤコと人気を二分している河村須美子ってぇ歌手もいるんだよ。当然、ファンだって2つの集団に分かれてるって訳さ。」「そう、河村須美子派のペラゴロリーダーだ。」「いや、な。あの野郎、動機だの殺害状況だのを聞くと黙っちまうんだよ。」
- 观看栗山刑事的日记
- 午后 8:00
  「ああ、日本館で上演していたヤツで沢アヤコはそれに出演していたんだ。」
- 午后 10:00
  「ああ。舞台がハネた後、10:00までには大抵の関係者は帰宅するか三階の大部屋に行ってたらしい。つまり、一階に残っていたのは沢アヤコだけらしいんだな。」
- 午后 11:30
  「ま、新聞でも読んでると思うけど、凶器を持って、死体の横に立っていたところを警備員にとっ捕まったって訳だな。」
- 向守山宾馆美术商移动
- 与守山美和的对话
  「ええ。日本館の公演の時期になると浅草の瓢箪池や団十郎の銅像前に集まるそうよ。」
- 向浅草公园移动
- 向团十郎铜像前移动
- 与加贺谷利也的对话
  「大体、今は須美子ちゃんが人気ナンバーワンで、沢アヤコはどっちかというと人気が落ち目だったんですから。」
- 向参观小屋移动
- 与平田权六对话
  「ああ、アレか。俺も新聞読んで驚いちまったよ。なにしろ殺されたってんだからな。おりゃ、てっきり自殺かと思ってたよ。」
- 向飘箪池移动
- 与岸井纯一的对话
  「松崎君の事だよ。僕達はよく二人で歌劇について話し合ったりしてたんだ。」「もちろん。どうも世間は僕達が対立しあっているように考えてるけどね、けっしてそんな事はないよ。」「これ…沢アヤコの楽屋に遊びに行った時に預かって欲しいって渡されたんだ。」

其二

- 门厅
- 向大厅移动
- 与菊村さくや的对话
  「それは…たくさんいすぎてわからないと思いますよ。それに団員以外でも夜中に出入りする人達がいますから。」「どうも本当らしいですよ。私の友人でも結構見たっていう人がいるんです。」「そうですね…そういう事もあるかも知れませんね。」
- 向事务室移动
- 与馆长的对话
- 向乐屋前廊下移动
- 向河村须美子的乐屋移动
- 与伊庭浩三的对话
  「申し訳ありません。彼は風間国彦と言いまして、雑誌『歌劇界』の編集者なんです。」「それは…彼が誌上で中心となる評論も書いているからだよ。残念ながら今の歌劇界では彼の評論の影響が大きいんでね。」
  河村須美子「今まではあんまり寄り付かなかったくせに、今日は珍しく取材に来たのよ。」
- 向尺アヤコ的乐屋移动
- 有关ざぶとん的思考
  「ちゃぶ台の横にざぶとんが3つ、なぜか縦に並べられている。」
- 有关梳妆台的思考
  「鏡台の上には大量の高級化粧品が並んでいる。不眠症だったのだろうか、化粧品に混じって睡眠薬の瓶が置かれていた。」
- 有关衣架的思考
  「一番手前の衣装ポケットにハンケチがねじ込まれている。」

其三

- 与诸星警部的对话
- 向团十郎铜像前移动
- 与加贺谷利也的对话
  「大体、自分と付き合った女性をすごくヒイキして評論書いたりするし…。」
- 向日本馆事务所移动
- 与伊庭浩三的对话
  「大体彼女は身の回りの事も付き人にやらさせていたからね。付き人以外はあまり楽屋に出入りする人間はいなかったんじゃないかな。」
- 向大厅移动
- 与菊村さくや的对话
  「お二人は確かにタイプは違いますけど…お互いに才能を認めあっていました。決して相手を恨んだりするなんて…。」
- 向门厅移动
- 与风间的对话
- 向神奈川出版歌剧界编辑部移动
- 与风间国彦的对话
  「たしか、河村須美子がアヤコともめていたようだったな。」「ちょうどアヤコが殺された当日だよ。舞台がハネた後、楽屋に須美子がやってきてな、何か口論していたな。」「ああ、ちょうど取材でアヤコの楽屋に行ってたんでね。」「ああ、そうだ。事件の直前に珍しく実家に帰ってたみたいだな。親との仲はあまり良くなかったはずだが…。」「いや、アヤコは劇団に入る時、家出同然に家を飛び出してきたんだよ。だから家なんかめったな事でもなきゃ寄り付かないはずなんだが。」

→ 后编

太白星 后编 隐藏着的有关“摩菲斯特”正体的事件真相

其二 有关地道的情报

时人拜托巴去调查其它线索，自己与诸星警部前往アヤコ家收集情报。在乐屋中找到的手帕是一个比较重要的线索。



太白星 后编 搜查编流程

其一

向团十郎铜像前移动

与加贺谷利也的对话
「あの…メフィストのカッコして日本館ウロついてたの、僕なんです。」「でも、そしたらホントに沢アヤコが殺されて…怖くなって…だからそれからはもうやってません。」

向瓢箪池移动

与岸井纯一的对话
「そうだろう。加奈ちゃんて純朴でかわいいしさ、僕も実はファンだったりするんだよ。」

向神奈川出版歌剧界编辑部移动

与编辑会话
「沢アヤコが死んだらしいって、ここに報せたのは私だったんだが、まさかその時は殺されたんだとは思わなかったからな。」「ああ、いたよ。編集部の連中が大騒ぎになっている中、風間一人が冷静でね、今からなら翌週号に間に合うってすぐ原稿にかかってたよ。」

向日本馆尺アヤコ的乐屋移动

与伊庭浩三的对话
「これ、彼女が最後に身に付けた衣装なんだよ。これを実家に送ってあげようと思うんだが、どうかな。」

其二

向神奈川出版歌剧界编辑部移动

与编辑 B 会话
「なるほど、君たちも日本館あたりのコーラスガールって訳だ。あいにくだけど、彼なら今ごろ別のコとよろしくやってるんじゃないかな。」「たしかに言ったよ。以前沢アヤコが風間に紹介してたコがいてね、その後はちょくちょく風間が呼び出していたみたいだよ。」

向瓢箪池前移动

与岸井纯一的对话
「あれぇ？ そのハンケチ、加奈ちゃんのじゃないか？」「ああ、ここにイニシャルが入ってるし間違いないよ。これ、金ちゃんが加奈ちゃんにプレゼントするんだって買ったヤツだ。」

向日本馆事务室移动

与伊庭浩三的对话
「ああ、これかい？ これは漢方薬の薬草だよ。アヤコは薬嫌いだったからね、よくこんなのを煎じて飲んでたんだ。」

向大厅移动

向河村须美子的乐屋移动

与编辑 B 的对话
「俺が事件の事、報せた時はだいぶびっくりしてたよ。なにしろ書きかけの原稿に珈琲こぼしちゃって台無しにしちゃったくらいだもの。」

其三

宫原车站

向尺アヤコ家移动

向村役场移动

与助手的对话
「ああ、そりゃアヤちゃんの幼なじみの孝じゃろ。アヤちゃんに花火造ってやるはずじゃったから、アヤちゃん死んでしもうてがっくりきとるんじゃ。」

向公园神社境内移动（两回）

与父亲二的对话
「青光星じゃあ。あんまり景気がようないけ、一発しか頼めんかったんじゃがの。」

追踪摩菲斯特

↓

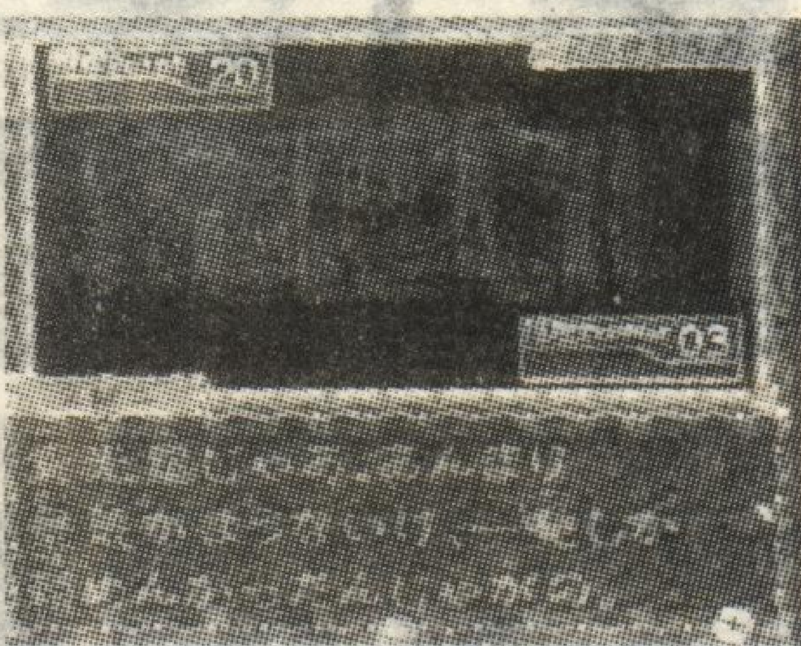
解决编

其三 时人在アヤコ的家中搜查

与诸星警部一块来到アヤコ家中的时人，看见了举动有些不太自然的青年。在村役场中由助手得知，那人与尺アヤコ自幼便相识，名字叫做露崎孝。

在露崎的工作场合离开后，又来到了神社。在没有得到有效情报后，又去了第二回。这时与人谈起了有关祭祀时所燃放的烟火青光星，当听到一种名叫太白星的烟火时，时人从中想到了一些什么，也明白了露崎其人真相。于是便前去寻找……





CHECK 追踪逃跑的“摩菲斯特”

在搜查编最后，千鹤与滋乃最终逃跑的“摩菲斯特”。这里的操作方法与幽鬼郎事件中所差无几，都是通过方向及按键人力来提高素早，可使用○△□×。



COLUMN 略作休息，感受 SPECIAL DISC 的快乐

“御神乐少女侦探团”是由四枚 CD 组成的游戏，然而游戏本体只需使用两枚，剩下两枚则是非常具有趣味的番外游戏。

侦探的休息日

与真正剧情无关，在“探侦所的休息日”里可选择控制特定人物在街上散步，并由此碰上一些突发事件，要加以解决。



MOVIE&设定资料

SPECIAL DISK 可以自由再生本编中所出现的 MOVIE。同一般游戏一样，要观赏 MOVIE 都得依靠游戏进程的记录。写着“???”的部分是原画及设定资料，在通关后出现。



御神楽少女探偵団

事件解析及全部正确会话

DISK2 SPECIAL DISC 攻略



梦男 在男爵家别庄闯步的谜之人影是？

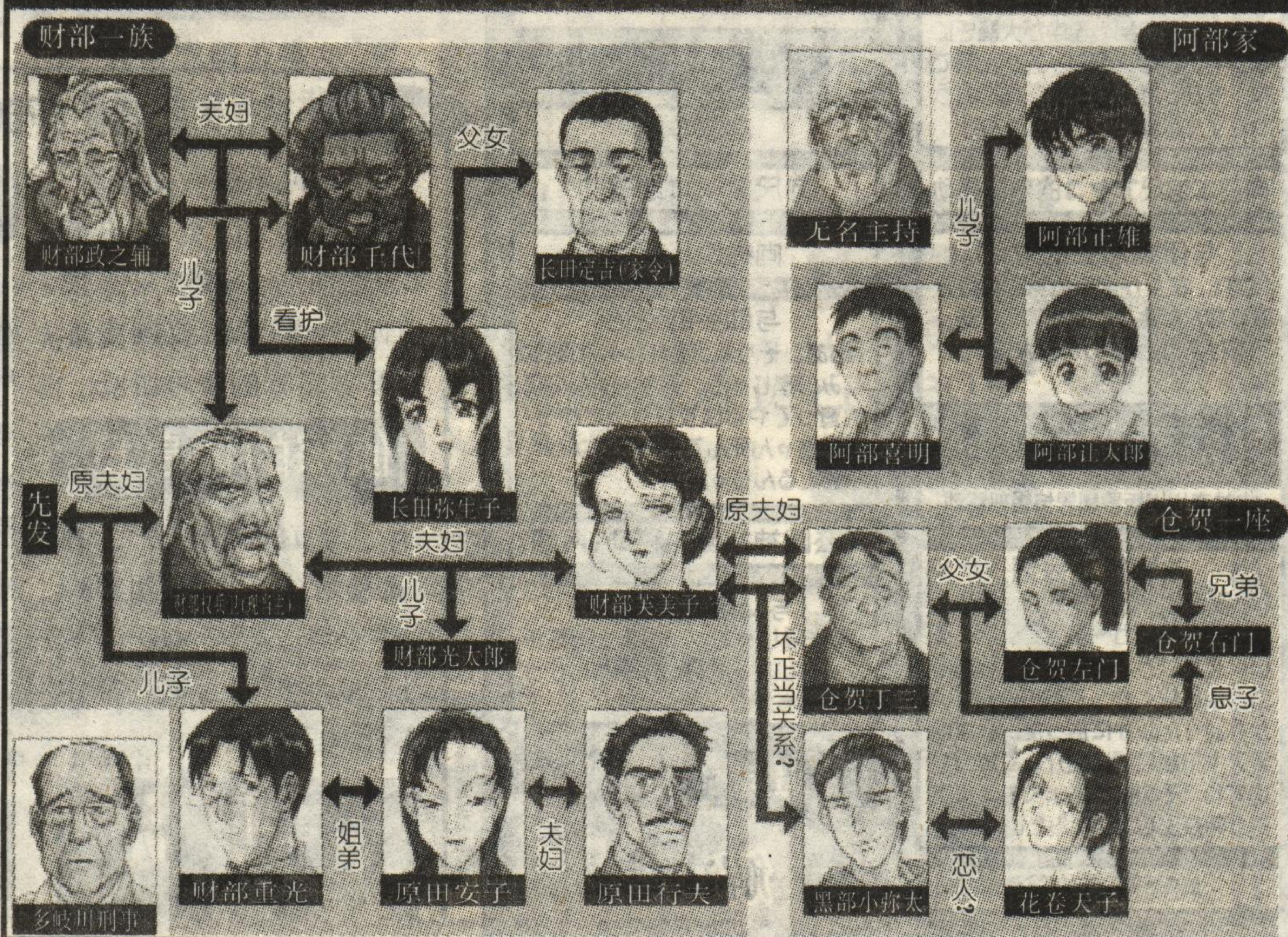
这一回，御神乐少女探侦团遇上了最为艰难的事件——“梦男”事件。登场人物比“幽鬼郎”与“太白星”大幅度增加，而推理契机所必要的情报也上升许多。不仅是搜查的对象，作为地理环境的别庄面积非常广大，可想而知是多么的混乱。

其实在“梦男”之后，还有连续的故事“苏醒的梦男”，由三部分构成，本游戏中难度最高的一个部分，需要仔细分析。

事件的发端是男爵家别庄中每晚都会出现谜之人影，因而前来探侦所寻求帮助。由于特殊环境的规定，不能由时人直接出面，而必须女性成员之一潜入别庄以求探取情报。因为这样方法必须要有长期时间的过程，巴等三人并不适合潜入，于是被称为“白羽之矢”的兰丸便乔装打扮，潜入这个异常复杂的环境。依靠着与众人逐渐熟悉，兰丸也能获得重要的情报，以此解开谜之人影的正体。



⬆在本编中，由兰丸变身而成的兰子出现在主要位置上，并表现出大活跃。



CHECK 会话补遗

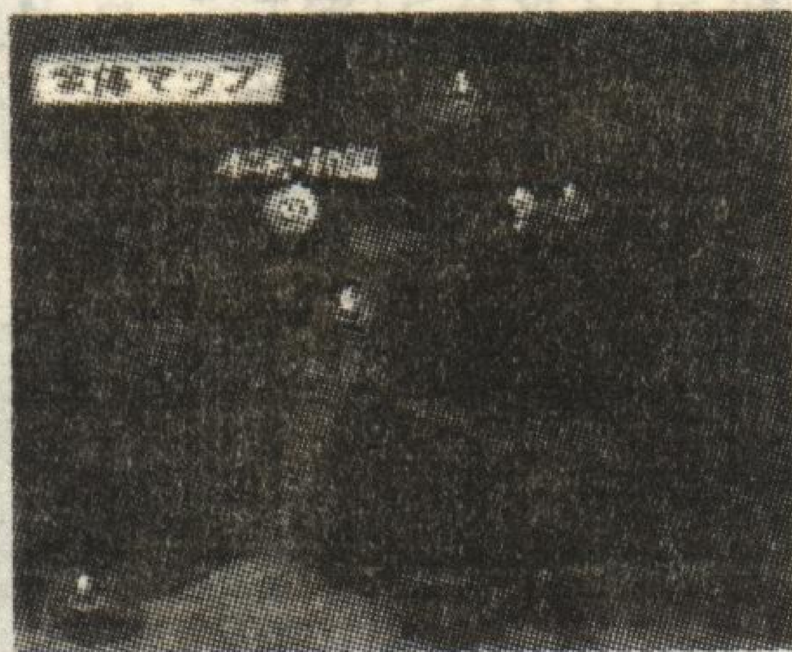
在每一话的攻略中，都给出了最短及最佳路线的攻略会话，通过正确的选项来积攒推理点。然而在本编中，由于事件的复杂，通常会出现重复的话题，需要注意。



梦男 前编 漫长的连续杀人事件开始

其一 兰丸一人先行潜入

知道兰子真实身份的是家令长田和当主权兵卫。在没有发生什么特殊事件的情况，为了了解馆内人物的情况，兰丸在馆内积极的打听着情报。从长田那拿到了财部家的系谱图，由此了解到一定的人物关系。当在别庄内散步时，无意中在芙美子房间里发现一个铁炮，并了解到梦男一事的某些情况。这里获得的消息对今后事件来说是重要情报。



其三 政之辅是最初的死者

在第二部分中，兰丸依靠积极的行动在登场的人物口中得到了许多情报，并初步摸清了众人之间的关系。然而当一切都在顺利进展时，前代当主政之辅却被坠落的石块砸死。在兰丸得知这一消息时，少女探侦团的三名乘员也到达此处，真正的搜查从现在开始。

从权兵卫与安子口中得知，杀人事件可能与遗产有关。



其四 第二名死者出现

先行离奇死亡的政之辅的妻子，带着一种非常恐怖的表情而突然死亡。三人对连续发生的事件始终有所怀疑，特别是多岐川刑事断定死因为心脏病发作。安子从弥生子那儿觉察到，在事件当日馆内发生了一些不为人所知的事情……

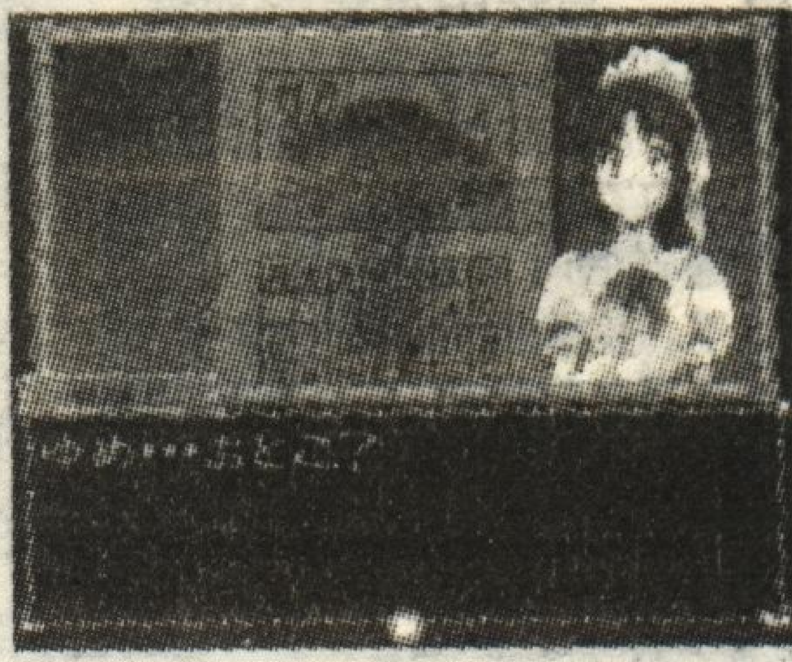
在这一部分又发现了新的人物关系。芙美子并非安子的真正母亲，原来的丈夫是剧团座长仓贺。



其五 传说的梦男登场

芙美子房间里的年历上写着梦男二字，似乎是犯人大胆的挑战状，然而正体不明。搜查进入到最为重要的部分。

这一部分的重要情报是财部家遗产的继承者问题。应该成为下一代当主的理所当然是作为长男的重光，芙美子的儿子光太郎不具备这样的资格。权兵卫由于同情重光而进行游说，因此继承者问题变得严重。



梦男 前编 搜查编流程

其一

- 向隐居所、政之辅的房间移动
- 向看护妇所移动、
- 与长田弥生子的对话
  「う~ん、あんまり患者さんの事は言えないんだけど…。」「医者じゃないけど看護婦免許は持ってるわよ。だからお二人の世話を頼まれたって訳。」
- 向和馆夫人房间移动
- 与芙美子的对话
- 向佛堂移动
- 与财部千代的对话
  「そいつは…夢男はお前さんみたいな小さい子供が一番嫌いでの。」
- 向内庭的移动
- 向洋馆家令室移动
- 与长田定吉的会话
  「ああ、いえ、長いというほどではないでしょうな。今年でようやく二年目というところですから。その前のお屋敷は十年近くお仕えしましたが…。」、2回目「ああ、それはたぶん阿部さんのところのお子さんですな。」
- 向和馆长廊下移动
- 向内庭移动

其二

- 向家令室移动
- 向洋馆阳台移动
- 与原田安子的对话
  「仕方無いわねぇ。…倉賀でも呼びましょうか。」
- 向石阶移动
- 与长田定吉的对话
  「ああ、座長さんの事ですな。座長さんなら一座の方々とご一緒に、二週間ほど前から泊まっていらっしゃいますよ。」、2回目「ああ、彼は倉賀一座という旅芸人一座の座長なのですよ。二年前からこの季節になると奉納芝居をする為にここへ来るのです。」
- 向和馆夫人室的移动
- 与芙美子的对话
- 向夫人室移动
- 与原田行夫的对话
  「その為にせっかくここへ来たんですから…御前が戻られたらなんとか口添えしていただけませんか?」
- 向隐居所政之辅的房间移动
- 与原田安子的对话
  「…だからね、おじい様。おじい様の財産を狙って悪いヤツもいっぱい来てるの。」「だからね、弥生子なんかを信用しちゃダメよ。わかったわね、おじい様。」
- 向看护妇所移动
- 与长田弥生子的对话
  「う~ん…誰っていうか…御一新(明治維新)の頃の人物らしいから…。」
- 向洋馆谜之部屋移动
- 与财部重光的会话 ×2
  「僕、現像用の暗室も隣に造って貰ったんだ。だから、すぐに現像もしてあげられるよ。うっふっふっ。」
- 向管理人宅移动
- 向和馆长廊下移动

↓ **其三**

其三

向主人室的移动

向洋馆阳台的移动

与原田安子的对话
「どう？　探偵さん、犯人の目星はもうついたのかしら？やっぱり犯人はこの屋敷にいる人間よねぇ。」「そりゃまぁ…ねぇ。遺産目当てに病人を殺そうとする看護婦だっているかも知れないじゃなぁい？」

向石阶移动

与丁三的对话

向本宅主人室移动

与财部权兵卫的对话(两回以下)
「たしかに遺贈の取り決めが遺言状にはあったらしい。十万円くらいだったと思うがな。」

向洋馆家令室移动

与长田定吉的对话
「では差しつかえのない範囲で申し上げますが、原田様は東京の汐留町で原田運輸という鉄道物資の運送会社を経営しておられます。」「原田様は五年前にそこの二代目をお継ぎになったのですが、その会社の経営状態を調べていただければ色々とおわかりになるかと…。」

向别宅移动

向大房间移动

与仓贺丁三的对话
「そうですなぁ。もう十年近く、厚遇いただいております。」

向客房移动

与兰丸的对话
「あの…僕、ここへきた初日に深夜、物置小屋で待ち合わせしてる人達を見たって言ったでしょ。あれ、小弥太さんと天子さんですよ。」

其四

与多岐川刑事的对话
「死亡推定時刻は昨日の午後八時から十時くらい、まぁ、悲鳴が聞こえたのが九時三十分ってとこらしいから大体そんなもんだろう。」「で、検死医の見解ではベッドに横になったとたん、心臓の発作を起こしてそのまま亡くなられたってとこだそうだ。」

向置物小屋的移动

关于藁束的思考
「小屋の隅に大量の藁束が積まれている。藁束の中央はまるで誰かがそこに寝ていたかのように、押し潰されてへこんでいた。」

向石阶移动

与财部重光的对话
「ちっ…何が財部の人間だよ。自分はただの愛人じゃないか！」

向洋馆阳台移动

与原田安子对话(两回)
「ふふっ、それにねぇ、私知っているのよ。あの晩、あの娘だけ居場所がはっきりしてない事。」

向令息室移动

与财部重光的对话
「ふん、あの女の事か…。奥様なんてとんでもない話さ。もともと庶民の中でも下賤あがりの女なんだからね。」「そうだよ。大体、もともとは人妻だったのを強引に親父が自分のもとに置いておくようにしたんだからね。」

向家令室移动

与长田定吉的对话
「もともとこの御一家は、長野の方の地所でもとかくの悪評があったものですから…。私としても御前にもう少し土地の者に慕われるよう、申し上げてはいたのですが…。」

向管理人宅移动

与阿部喜明的对话
「なに、やっと二年目だよ。ま、こんなとこに住むにゃあ二年でも長いくらいだがね。」

向和馆主人室移动

与财部权兵卫的对话(两回以下)
「ふん。この屋敷にいるのは財部の者だけだからな、まさか一族の中にそんな不埒者がいるとは思えんよ。」「たしかに芙美子は以前、倉賀の妻だったが…それがどうかしたのかね？」

其五

向和馆主人室移动

与财部权兵卫的对话(三回以下)
「しょうの無いヤツだ。こんな様子では財部の家の跡継ぎには出来んな！」

向夫人室移动

与财部芙美子的对话(两回)
「それに、このお部屋なら変なお客さんに邪魔される事もないし、一番くつろげるわ。」

向洋馆令息室移动

向使用人室移动

向阳台移动

与原田行夫的对话(两回)
「安子は弥生子を疑っているが、僕は弥生子は犯人じゃないと思っているんだ。」

向本宅洋风家令室的移动

与长田定吉的对话
「御前様は光太郎様の方が今ではかわいいのですよ。それに芙美子様も光太郎様を跡継ぎになさりたいのです。」「私が二年前にこのお屋敷に参りました頃には、すでに重光様はすっかり御前様に疎まれておいででして…重光様に同情的だった使用人もみな暇を出されてしまっておりました。」

向管理人宅的移动

与阿部喜明的对话(两回)
「それにこの屋敷の連中は見ててあきねえんだ。写真狂いのやつや、浪費癖が直らなくて亭主の会社つぶしかけちまうようなやつとか、色々面白れぇからな。」

向客厅 2 移动

与小弥太的对话

向大房间移动
花巻天子と会話
「ああ、座長？　座長なら男の座員連中を連れて、お寺の方へ行ってるわよ。」

向家原净光寺的移动

与丁三的对话

与无名住持的对话
「やはりあまりにも人を泣かせすぎたのじゃな、あの連中は。いつかはこうなると思ってたわい。」

↓

后编

COLUMN 贵族与庶民的区别，滋乃的心情

在梦男的故事中，最活跃的无疑是兰丸，她利用改装获得最多的情报。然而，此故事中另外一个值得注意的是作为子爵家女儿的滋乃。面对着财部家这样一个大豪族，一般的庶民似乎没有发言的权力，不像巴那么单纯的滋乃常常为贫富差距而感慨。要通过巴与千鹤的鼓励激励滋乃。





CHECK 在回去路上收集情报

在“御神乐少女探侦团”中，都需要积极搜查必要的情报，在所有搜查都结束后便会自动进入解决编。



梦男 后编 连续杀人事件随着犯人的死亡而终结

其一 第三件杀人事件发生

在财部家已经发生了连续三人死亡的恐怖事件。这一次受害者是长男重光，倒在了散乱的照相机部件和血泊中，并且背上书写着“梦男”二字。

政之辅与千代都断定为他杀，并且根据多岐川刑事的调查结果推断出死亡时间，大约在8点以后。了解详细的情报后两人赶到现场。

现场到处都是血迹，犯人似乎不可能从窗户进入，但重光的死因是被绞杀。在调查完毕后发现的重光房间的钥匙是一条非常重要的线索，也是根本证据之一。

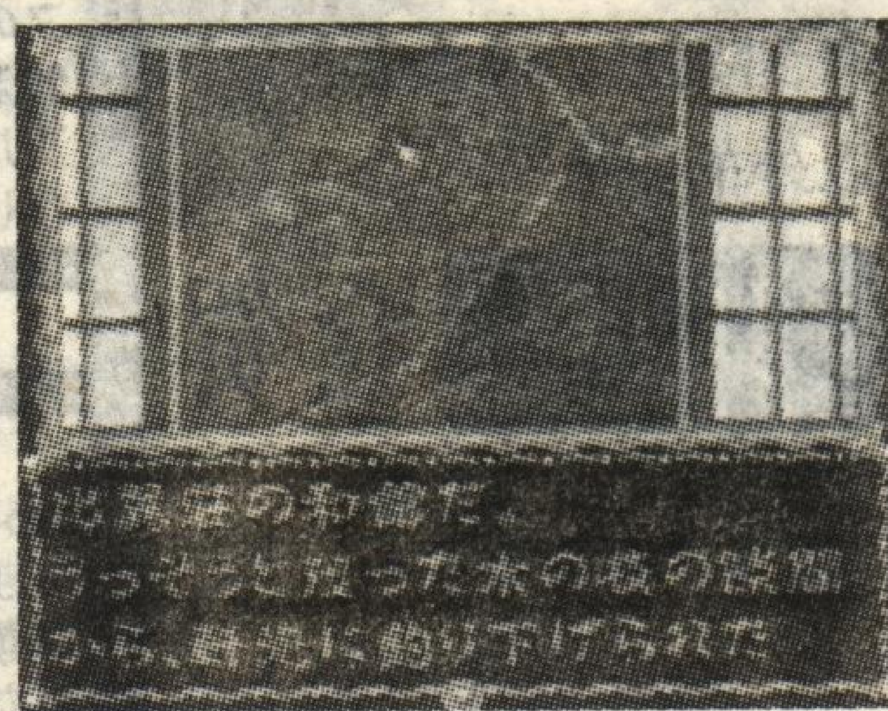


其三 时人到达最后的调查

在一番搜查结束后，巴三人与时人联系并向他报告调查结果。

通过一定的调查，三人都对重光的死因有一定的探明。从长田的证言推断出犯人很可能是能自由进入重光房间的人物，这时巴、千鹤、滋乃三人脑中都浮现出一个女性。在政之辅死亡之夜弥生子有不寻常的举动，由于这点三人便立刻采取了直接质问的行动。随着时人的到来，一切都将解决。





梦男 后编 搜查编流程

其一

向洋馆阳台的移动

与多岐川刑事的对话（两回以下）
「今夜の解剖がすむまでははっきりした事は言えないが、五時から九時ってとこみたいだな。」

向客厅的移动

与原田安子的对话
「でもねぇ、だとしたらもっと時間は限定されると思うのよねぇ。大体八時まではあの子無事だった訳だし。」、2回目「私達がサンルームにいた六時から八時までの間は、誰も部屋に出入りしてないんだから、八時までは重光は生きていたって事よねぇ。」

向令息室移动

关于窗的思考
「窓には頑丈そうな鉄柵が取り付けられている。窓から侵入するのはどうみても不可能のようだ。」

关于血迹的思考
「いや、どうやら直接の死因は絞殺だったらしい。紐状の物で首を絞められた事による頸椎骨折ってヤツだ。」

关于盆的思考
「他には何も口に入れるような物がここには無いし、本当に飲まず食わずで写真機作りに熱中してたみたいだな。」

向家令室的移动

与长田定吉的对话（两回以下）
「私です。重光様が部屋からまったく姿を現さないと娘に言われまして、私が合鍵で扉を開けたのです。」「ええ、重光様の部屋は自動鍵になっておりまして、部屋の中から開けていただくか、合鍵を使わない限り扉を開ける方法は無いのです。」

其二

向石阶的移动

与长田定吉的对话
「はて、それは…その事を知っていれば不可能では無いと思いますが…。しかし昨日、私がブリッジを終えて部屋に戻った時には間違い無く鍵はございましたよ。」

向管理人宅的移动

与阿部喜明的会话
「まぁ、俺も昔は自分家の山で切り出した材木使って、良くこんな大工の真似事してたからなぁ。」

向家原净光寺移动

与仓贺丁三的对话
「私は小弥太と一緒に別宅に戻って十二時まで芝居の稽古をしていましたから。」

与无名住持的对话
「そりゃそうじゃよ。何しろ光太郎はこの寺の境内で産まれたんじゃからな。」「ま、本人は初産という訳でも無かったから意外に落ち着いておったがな。お付きの女中などは青くなっておった。」

向别宅大房间移动

与仓贺丁三的对话
「ええ、たしかにおりますよ。今は一座の子役として舞台に出しております。」

向别宅客房3的移动

与花巻天子的对话
「まったく…どいつもこいつも、なんであんな女がいいって言うのかさっぱりわかんないわよ!!」

其三

向隐居所政之辅的房间移动

与长田定吉的对话
「それに暗室の鍵は一つしか無い上に、いつもそれは重光様御本人が身につけておられましたので、私の手元にはございません。」

向千代的房间移动

向看护妇所移动

与长田弥生子的对话
「ある…方の下宿に泊まっていたの。」

向别宅客房2移动

关于“比翼庄和馆”的思考
「比翼荘の和館だ。うっそうと茂った木の枝の隙間から、軒先に釣り下げられた文鳥のかごがわずかに小さく見えている。」

其四

向洋馆令息室移动

与多岐川刑事的对话

关于小箱钥匙的思考
「ああ、部屋の中にあった箪笥の鍵だよ。これで重光の持ってた鍵は全部だな。」

向石阶移动

向隐居所千代的房间移动

与长田定吉的对话
「ああ、実はこの者が妙な事を言うものですから、念の為シャンデリアを調べているところなのです。」、2回目「いわれてみれば確かに妙ですな。それに、そういえば以前業者の者がやってきたのはちょうど千代様の亡くなられた当日の昼でした。」

向家原净光寺的移动

与仓贺丁三的会话
「写真機の手入れをしている最中は邪魔しないでくれと、怒られてしまいましたもので…。」

↓ 解决编

苏醒的梦男 死去的梦男当真复活了吗？

其三 再次来到这座别庄

随着丁三的剖腹自杀，梦男事件即告结束。然而还未曾得到休息的时间，又发生了安子被杀害的事件。三人再度来到别庄，调查这丁三以外的犯人。

其四 仓贺是否活着？

随着出现的犯人，仓贺也早已死去。然而通过罪行声明的笔迹又令人对这一点产生了怀疑。接下来探明了芙美子的真相……



苏醒的梦男 搜查编流程

其一

- 洋馆客厅
- 与多岐川的对话
- 向洋馆客房移动
- 关于桌上的酒杯思考
  「テーブルの上には洋酒の入ったグラスが一つ乗せられている。グラスの周囲には零れたブランデーと吐瀉物が激しく飛び散っており、アルコールに混じって奇妙な匂いがしていた。」
- 向洋馆阳台的移动
- 与原田行夫的对话
  「ああ、そういう事か。だったらますます僕は関係無いと思うよ。大体僕はブランデーなんか飲まないんだから。」
- 向隐居所看护妇所移动
- 与长田弥生子的对话
  「大体そんなもの、分析用の試薬とか、写真の現像用とかに使うくらいで医療用のお薬としては、ほとんど使わないもの。」

其二

- 与长田的对话
- 离开房间
- 和馆主人屋
- 与长田的对话
- 向别馆客房1移动
- 与多岐川对话
  「ああ、さっき警察に送られてきた手紙、見せただろ。あれの筆跡鑑定をやってみたんだが、屋敷にいる人間で合致するやつがいなかったんだよ。」
- 向家原净光寺移动
- 与无名住持的对话
  「ただ、倉賀は…ひょっとすると、わしも恨んでおったかもしれんがの…。」
- 向管理人宅移动
- 与阿部兄弟的对话
  「まぁね。小っちゃい時からこの辺りの海岸で良く遊んだから。」

其三

- 与多岐川的对话 ×2
- 关于“押し入れの奥”的思考
  「押し入れの襖が半開きになっている。近くによって見ると、襖の桟の中ほどがすす焦げていた。」
- 关于坛的思考
  「畳の上にはしぶいたような血痕が染みをつけている。ふと見ると、飾り棚の下の畳に、文鳥の餌がわずかだがこぼれていた。」
- 向和馆佛堂移动
- 与长田定吉的对话
  「そうですな…ほとんどの者は知っていたのではないでしょうか。以前御前様が屋敷の者共の前で、箱から取り出して御自慢された事がありましたので。」
- 向别宅客房 2 移动
- 与黑部小弥太的对话
  「言っておくけど、僕は昨日は夕方からずっとこの部屋にいたんだからね。大体、犯人は七時からずっと夫人室に潜んでたんだろ？」「昨日、七時頃に一度夫人室の明かりがついたのが見えたんだよ。五分くらいですぐ消えちゃったんだけど…。」
- 向别馆大房间移动
- 与多岐川的对话 ×2
- 打开侦探日记与道具栏
- 关于梦男的信的思考
  「『芙美子の亡骸を見た時の、権兵衛の顔…実に楽しませてもらったよ。』」
- 向管理人宅移动
- 与兰丸的对话
  「あ…ちょっとちょっと、それ、正男君の駒だよ。さっきから二人とも間違えてばかりじゃない。」

↓

解决编

猎奇同盟 告别之战的流程

为太白星事件而道谢的美和约时人一块出外吃饭。正当时人轻松得像个孩子时，诸星警部突然出现，强制将时人带上了警车。这就是御神乐探侦事务所的最大的敌人、与猎奇同盟之战的序幕在此打开。

当这一话结束后，不再有其它挑战。终盘时会发生有关巴的一些事情。

猎奇同盟 搜查编流程

其一

- 追踪 MOVIE

其二

- 向参观小屋移动
- 与平田权六的对话（两回以下）
  「しかし…こりゃ、アレだな。たぶん『マジックホール』のチケットじゃねぇか。」「ああ、あすこは劇場じゃねぇよ。旭日斎蓮花ってぇ女魔術師が中心になって運営してる手品専門の舞台なんだ。」
- 向第二仓岛庄二阶郎下移动
- 向 201 室移动
- 与栗山刑事的对话
  「で、そいつは諸星警部の名前を騙って扉を開けさせたそうなんだ。」
- 向守山宾馆移动
- 与伊势真由美的对话
- 向第二仓岛庄 202 室移动
- 与伊势真由美的对话
  「私、頼りにしてた庄太さんがあんな事になって…もう、どうしていいかわからないんです。」「それで弟の話をしたら、庄太さん探すの手伝ってくれるって言ってくれたんです。」
- 向花月楼・奥座敷移动
- 诸星警部
  「犯人がなんで俺が被害者を訪ねる事を知ってたのか…電話を受けたのは警視庁の中だし、俺は誰にも話してねぇんだが…。」

↓

结局

SPECIAL DISC 本编结束后余下的游戏

在 SPECIAL DISC 中存在着“侦探的休息日”的番外游戏。休息日游戏共有 3 种，而每一部分都可以选择不同的两人来进行。大体的流程是由角色自由行动所到达的场所引发各种事件，拥有各种分歧与不同的流程及结局。整体难度比本编要低，更容易一些。

在番外游戏中，随着途中行动的变化，特定角色的好感度也会产生变化，从而影响结局。

在这里，我们列出了三部分“侦探的休息日”的基本流程与结局答成条件，并且将能自由观看的 MOVIE 的播放条件也一一解明。



侦探的休息日 1～时人的场合

自杀骚动

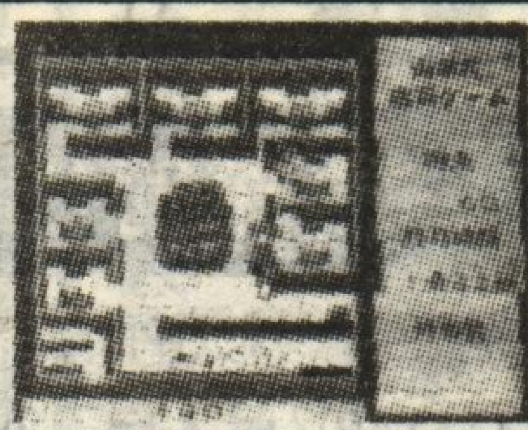
①START(时人自己的房间)
②时人自己的房间
③广川千景的工作室
④御神乐探侦事务所
⑤浅草公园
⑥カフェー山茶花
⑦迷你游戏
⑧カフェー山茶花
⑨御神乐探侦事务所
⑩ENDING

浅草祭

①START(时人自己的房间)
②御神乐探侦事务所
③浅草公园
④参观小屋
⑤迷你游戏
⑥参观小屋
⑦ENDING

迷你游戏 1、2

在休息日 1 的“自杀骚动”事件里，时人将会与巴一同游玩山茶花的游戏。能否得到连续的正解便决定胜负。在“浅草祭”事件里，也会发生化け屋敷的迷你游戏，如何快而准确的按下按键是得到胜利点的关键，连续正解同样能够得到高分。



ENDING 达成条件

兰丸	迷你游戏未完成时
鹿濑巴	迷你游戏完成，并且好感度最高
松垣千鹤	迷你游戏完成，并且好感度最高
久御山滋乃	迷你游戏完成，并且好感度最高
逸岛雪子	迷你游戏通过高分完成

侦探的休息日 1～巴的场合

自杀骚动

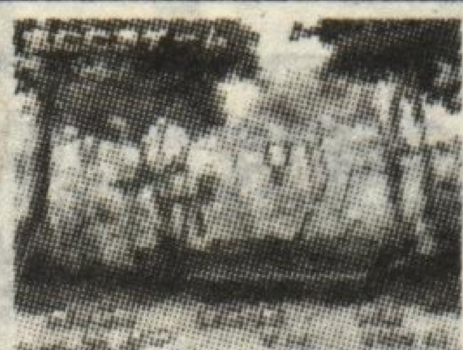
①START(绿风庄)
②カフェー山茶花
③迷你游戏
④カフェー山茶花
⑤御神乐探侦事务所
⑥浅草署
⑦守山宾馆
⑧御神乐探侦事务所
⑨ENDING

浅草祭

①START(绿风庄)
②广川千景的工作室
③久御山子爵邸
④浅草公园
⑤参观小屋
⑥迷你游戏
⑦参观小屋
⑧ENDING

迷你游戏 3、4

休息日 2 的“约会骚动”事件中将会发生击打虫子的游戏，在这里空打是被禁止的，必须抓准时间击打虫子。同样在休息日 2 的“河边的出事”中，也会发生吹气球的游戏，在最短时间内吹的最大便能得到高分。



ENDING 达成条件

千鹤&滋乃	迷你游戏未完成
时人	迷你游戏完成，好感度最高
兰丸	迷你游戏完成，好感度最高
栗山刑事	迷你游戏完成，好感度最高
平田权六	迷你游戏完成，好感度最高
Master	迷你游戏得到高分

侦探的休息日 2～兰丸的场合

约会骚动

①START(兰丸自己的房间)
②御神乐探侦事务所
③浅草公园
④迷你游戏
⑤浅草公园
⑥瓢箪池前
⑦浅草公园
⑧ENDING

河边的出事

①START(兰丸自己的房间)
②兰丸自己的房间
③御神乐探侦事务所
④海
⑤迷你游戏
⑥海
⑦兰丸自己的房间
⑧参观小屋
⑨ENDING

共通事件过关次序 “出现的刑务所的幽灵”

①在刑务所与菊村加奈会面，听闻幽灵事件
②在浅草署与诸星警部会谈
③在兰丸自己房间发现护符
④将护符交给菊村加奈

ENDING 达成条件

御神乐时人	迷你游戏未完成
鹿濑巴	迷你游戏完成，好感度最高
松垣千鹤	迷你游戏完成，好感度最高
久御山滋乃	迷你游戏完成，好感度最高
守山美和	迷你游戏完成，好感度最高
河村须美子	迷你游戏得到高分
菊村加奈	迷你游戏得到高分并且完成特殊事件

侦探的休息日 2～千鹤的场合

约会骚动	河边的出事
①START(广川千景的工作室)	①START(广川千景的工作室)
②虎屋	②日本馆
③御神乐探侦事务所	③御神乐探侦事务所
④浅草公园	④海
⑤迷你游戏	⑤迷你游戏
⑥浅草公园	⑥海
⑦ENDING	⑦ENDING

共通事件过关次序 "搜寻小狗"

①在浅草署从诸星警部处听到搜寻小狗的情况
②在久御山子爵邸听滋乃告知有关小狗的情报
③在虎屋见到小狗，并送回浅草署

ENDING 达成条件

巴&滋乃	迷你游戏未完成
御神乐时人	迷你游戏完成，好感度最高
兰丸	迷你游戏完成，好感度最高
栗山刑事	迷你游戏完成，好感度最高
平田权六	迷你游戏完成，好感度最高
伊庭浩三	迷你游戏得到高分
诸星警部	迷你游戏得到高分并且完成特殊事件

侦探的休息日 3～时人的场合

少女的幽灵	舞会
①START(时人自己的房间)	①START(时人自己的房间)
②浅草署	②守山美术商
③日本馆	③日本馆
④日本馆仓库	④迷你游戏
⑤日本馆大厅	⑤日本馆
⑥日本馆舞台里	⑥ENDING
⑦迷你游戏	
⑧日本馆舞台里	
⑨ENDING	

迷你游戏 5、6.

在休息日 3 中出现的两种迷你游戏竹马和社交舞会都要在准确时间内按键。

共通事件过关次序 "探查廉价化妆品店"

①在浅草署内从花卷天子处听到有关廉价化妆品店的情况
②在刑务所由菊村加奈告知中堀化妆品店
③在浅草公园从河村须美子处得知特卖日的消息
④将中堀化妆品店的情报说给花卷天子听

ENDING 达成条件

兰丸	迷你游戏未完成
鹿濑巴	迷你游戏完成，好感度最高
松垣千鹤	迷你游戏完成，好感度最高
久御山滋乃	迷你游戏完成，好感度最高
守山美和	迷你游戏完成，好感度最高
长田弥生子	迷你游戏得到高分
花卷天子	迷你游戏得到高分并且完成特殊事件

侦探的休息日 3～滋乃的场合

少女的幽灵	舞会
①START(久御山子爵邸)	①START(久御山子爵邸)
②日本馆	②久御山子爵邸
③御神乐探侦事务所	③日本馆
④日本馆	④迷你游戏
⑤日本馆	⑤日本馆
⑥日本馆大厅	⑥日本馆门厅
⑦日本馆舞台里	⑦日本馆尺アヤコ的乐室
⑧迷你游戏	⑧日本馆大厅
⑨日本馆舞台里	⑨ENDING
⑩ENDING	

共通事件过关次序 "日本馆雪驮之谜解开"

①在日本馆听闻伊庭浩三有关奇怪的雪驮之事
②在市川团十郎铜像前有加贺谷利也交给进入日本馆的方法
③在浅草署内从黑部小弥太处得到犯人的证据
④告知伊庭浩三事件的真相

ENDING 达成条件

千鹤&滋乃	迷你游戏未完成
御神乐时人	迷你游戏完成，好感度最高
兰丸	迷你游戏完成，好感度最高
栗山刑事	迷你游戏完成，好感度最高
平田权六	迷你游戏完成，好感度最高
长田定吉	迷你游戏得到高分
黑部小弥太	迷你游戏得到高分并且完成特殊事件

登录MOVIE一览表

NO	MOVIE 内容	出现剧情	NO	MOVIE 内容	出现剧情	NO	MOVIE 内容	出现剧情
00	浅草的参观小屋	幽鬼郎	09	时人在烟火小屋	太白星	18	让太郎与正男之死	苏醒的梦男
01	千鹤逃出	幽鬼郎	10	摩菲斯特追踪	太白星	19	坠落的时人	猎奇同盟
02	千鹤逃出失败 1	幽鬼郎	11	摩菲斯特捕获失败 1	太白星	20	第二岛仓庄 201 室前	猎奇同盟
03	千鹤逃出失败 2	幽鬼郎	12	摩菲斯特捕获失败 2	太白星	21	犯人的逃走	猎奇同盟
04	气绝的千鹤	幽鬼郎	13	摩菲斯特再登场	太白星	22	巴的まぐれ	猎奇同盟
05	被男子袭击的千鹤	幽鬼郎	14	兰丸的女装	梦男	23	拥有魔力的犯人	猎奇同盟
06	在须美子房间的摩菲斯特	太白星	15	政之辅之死	梦男	24	巴醒来	猎奇同盟
07	摩菲斯特逃走	太白星	16	三位少女到达新泻	梦男	25	巴被催眠	猎奇同盟
08	带着怪异笑容的谜之女	太白星	17	千鹤被芙美子改扮	梦男	26	开场动画	OPENING

系统的完全攻略

Libero Grande

优秀的足球教科书

机种:PS 厂商:NAMCO 类型:SPG 媒体:CD-ROM

1人的视点进行 体会真正的球队游戏!

玩者操纵的只是一个人物。因此,在同队队员间进行冲墙式配合,或是发出要球的指示,跟实战一样。



⬇在禁区的中央进行射门。

⬆采用最具观赏性的视点进行回放。

1人的视点进行 适用各个位置的要求!

玩者可以在场内自由地移动,不理会比赛的进行,到处转圈,当然也可于各位置作必要的工作。



⬇终于晃开了对方的守门员。

⬆FW、MF、DF任玩家选择。

1人的视点进行 重要的使用者选用!

此游戏中在选择队伍前会选择人物。玩者操纵的只是身背10号的队员。



⬅可选用的队员有许多,他们的能力各不相同,根据自己的需要选择。

十字键

■盘球

自己持球时向上按十字键,就会向正前方带球。按左右则往左右方向转换。



■转身/佯攻

由下面的指令来进行转身或是佯攻,对手接近过来就用这个躲开。

180度转身	↓↓
90度转身	←←或→→
假动作A	←→←或→←→
假动作B	←→→或→←←

其它

持球时按十字键向按方向跑动。放空则向球的方向跑。

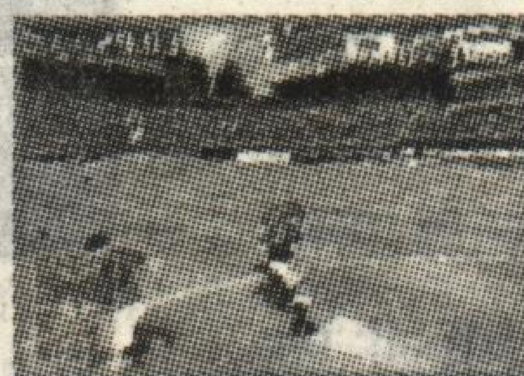
×键

■传球

自己有球时押下×键就会向黄色COM表示的己方队员传球。此时左右按十字键,是向己方队员的左侧或右侧(玩者方看来)传球。还有,接球时左右按住十字键并按×键的话,就会向那个方向的己方选手直线传球。

■冲撞断球

对方护球时按下×键会进行冲撞断球,因为距离短所以要注意落空。



其它

连按×键会连续追球。球出界或是对方犯规时按×键,自己进行队形战术。

○键

■传中

在对方边线附近押○键,是向离球门近的己方传中。按下○键后在踢出球之前用十字键输入,可以微调踢的方向。

■铲球

对手护球时按○键,自己进行铲球。

■摆脱

自己在本方球门附近时,不进行铲球而是摆脱。

■射门

按十字键并射门时,方向是按右图表示的方向飞行。



■凌空射门

球在近处时快按○键2次会射门,依球的位置射门方法会有不同。

□键

■传球指示

己方护球时按□键,会发出向自己的传球的要求。

■冲撞指示

对方持球时按□键,由红COM表示的我方进行断球冲撞。



■战术指示

球出界时连按□键让我方COM进行战术。

■控球

持球时用□键+×键控球

■停球

接球时输入下表指令可进行停跑或转身。



180度的急停转身	↓+□
左90度的急停转身	←+□
右90度的急停转身	→+□

指令输入

自己持球时输入下面的指令可以使用特殊技术。脚跟挑球或假传，具有佯攻的效果。

颠球走	□+○
脚后传球	↓+×
挑传球	↓↑×
二过一	□+×
横向直传	→←×or←→×
大挑传	↓○

这些指令只限于中级与上级者使用，若初级者在未能掌握的情况下使用，只能为玩者带来失控的感觉。







战术

■掷界外球

用十字键左右调整方向，此时按○键是向自己面对方向远掷。这与本方选手的细小动作相配合的，所以方向调整和时机很重要。还有方向调整之后按键，是向黄色 COM 表示的本方队员掷球。这与自己持球时用×键传球感觉上相似。

L1、R1 键

■予防



按住 L1 键，队伍全体转向本方半场提升防御力，受攻击时使用。

■进攻

按住 R1 键，全体转向对方阵地，反击或适越位时使用。

■发角球／发任意球

踢

用十字键左右调整方向。按○键表示球，用十字键决定踢的部分(参照右图)。按○键(按键时间决定强弱)踢球。





传球

用十字键左右调整方向，按×键与黄色 COM 表示的本方进行传球。

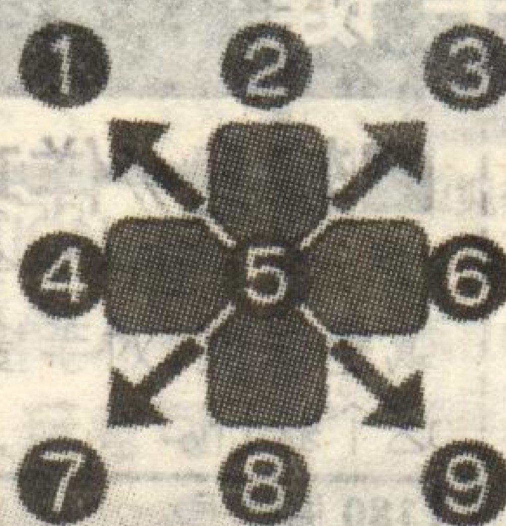
■点球

自己踢时

有威力射门是○键，在踢之前按十字键可调整方向。无威力射门是×键，也可指定瞄准位置。(参照右图)

本方踢时

用十字键可以指示踢的方向。指示方法与自己踢时的×键相同。



←指示的方向

①	②	③
④	⑤	⑥
⑦	⑧	⑨

↑对应的方向

对方踢时

用十字键指示防守移动(抓球或击球是自动的)。十字键向上或左右输入则向该方向飞出，向下无效。

挑战 9 模式
Challenge 9

练习盘球与自由踢等的模式。可以每个游戏以最高分和时间缩短为目标来玩。记录当然在记忆卡上存储。最初只能玩右边介绍的 6 个游戏，有了好的记录就可以玩总共 9 个游戏。这个人物操作重要的模式，在下一面进行操作方法的介绍。

比赛盘球速度的“Side Winder”



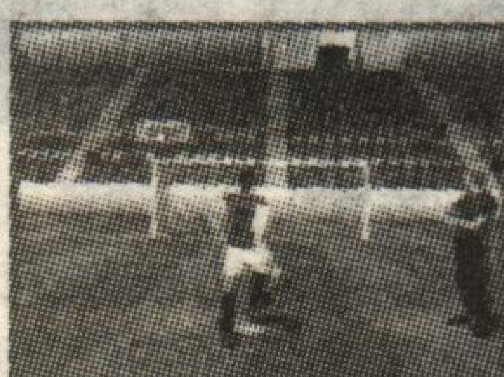
按指示路线进行盘球，稍有失误时间就会流失。

“犯规”球门内的 PK 要领



以球门内为目标。按下○键后，用十字键微调方向。

对准出脚瞬间的“方向变化”



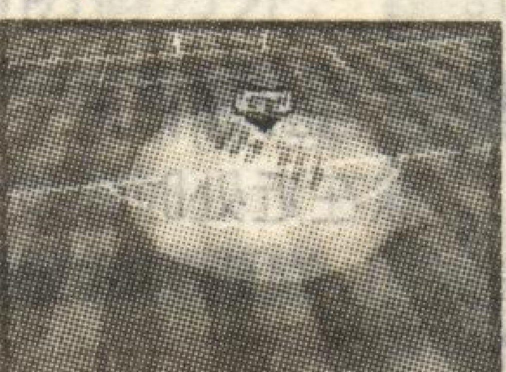
在脚踢球之前在球门内有1个目标，在瞬间内做出判断使球命中。

目标为任意球要领的“弧线球”



为球门内为目标罚任意球。因为有人墙干扰所以不能直线瞄准。

在场内 FK 传球的“准确性”



以场上的旗子为目标，用按下○键的时间来调整飞行距离，很难的。

打倒立起的把子“练习传球”



指令输向“向面对方向踢”并击中目标。过关时间越短得分越高。



秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/CZY

PS 三国志Ⅵ 秘

河南　隋晓朋

可以征用所有兵种

在使用了这一个秘技之后，便可以在任何一个都市都可以征到的所有兵种了。玩者首先便要在选好了征兵的执行武将，之后便在兵种那一项中按“3次SELECT”，之后在玩者选择兵种的时候，便会发觉可以征到所有的兵种了，就连铁骑兵和山越兵这一些也可以在非指定的地方征召到。

PS 名将(CAPTAIN COMMANDO) 秘

西安　凌育

4人同时进行

这游戏本来最多都只是可以3个人同时进行，但使用了这一个秘技之后便可以4个人一起玩了，首先便要接上“MULTI TAG”，然后1P便按着“L1、L2、R1、R2、○、×、△和□”直到标题画面的出现，之后在OPTION中便可以设定玩者的人数为4个了。

选关及一击必杀

方法是在游戏的标题画面之中，将浮漂移到GAME START之上，之后同时按“L1和R1”，成功的话，在GAME START的右边便会出现如图示的数字，大家选定要在哪一版开始之后便可以按决定键；至于第二个秘技便是一击必杀技。不过，这个秘技不是游戏之中的所有人物都可以使用，只有CAPTIAN COMMANDO及JENNETY才可以使用，而方法亦非常简单，便是在游戏进行之中，紧按L1及R1，之后便用特殊技(同时按攻击和跳跃)。

PS JETOMOTO’98 秘

广州　艾华

选关秘技

这游戏虽然已推出了一段时间，而且都已经出过了秘技，不过现在有一个新的选关秘技，这样在玩的时候便可以可更加方便了，这选关的方法是选要选择角色“BOOMER”，不过不要继续游戏并跳出到标题画面，然后便进入OPTION中更改游戏的难易度为“AMATEUR”，然后便将TURBO转为OFF，接着便退出标题画面并顺序输入“↑↓←→↑↓←→”然后再进入OPTION中更改游戏的难易度“PROFESSIONAL”然后便将TURBO转为ON，接着又退回标题画面并顺序输入“R2、R1、L1、L2、R2、R1、L1和L2”，在听到了一声音效后，便可以选择到所有赛道。

PS 实况足球3～最终决定版～ 秘

北京　杨氚

经典秘技又再出现

从红白机时代流传至今的经典秘技又再次出现了，在“实况足球3～最终决定版～”中的秘技和上一次的一样，并且效果也是一模一样的，方法是在MAIN MENU画面输入“上、上、下、下、左、右、左、右、○、×”，成功的话，便会有拍手掌的声音，之后大家便可以在任何模式选择“ワルードA.S.”(世界明星队)和“ヨーロA.S.”(欧洲明星队)来使用，当然，这队的实力是非常之高的。

PS 御意见无用Ⅱ 秘

大连　思宁

1. 使用最后隐藏人物“无道”

2. 使用所有人物之第三件衣服

基本上，在任何一支格斗游戏之中，大家也可以取得实力非常强横的BOSS来使用，而在《御意见无用Ⅱ》之上亦不例外，不过，在这游戏之中的隐藏人只有一名，便是最后一场战斗的对手——“无道”(MUDO)，这个人物的攻击力非常大，不过速度便有点儿慢了，不论如何，他也是BOSS级的人物，能够用到也是一件好事呢！而取得他的方法是……玩者要在对战电脑的NORMAL MODE中使用基本的10名人物，要做到第一个人物也要爆机一次，但是，CONTIMUE也不要紧的，只要爆机便可以了，之后，在选择人物之中，只要玩者将浮标移向左边或右边的尽头一推，便可以选择“无道”来使用。

如果玩者已经完成了以上的秘技的话，相信大家亦已同时得到了基本的10个人物的第3件衣服，不过，要做到完美的话，便要再利用刚取得的“无道”来多爆一次机，这样，便可以得到他的第3件衣服——“银色铠甲”。

SS 漫画英雄 VS 街头霸王 秘

北京 侯天利

使用最终 BOSS 超级机械豪鬼

在游戏之中，最后的 BOSS 便是叫"MECH－GOUKI"(机械豪鬼)的人物，他的破坏力实在非常惊人，而且能够无段 CANCEL，可以必杀技接超必，真是强得有点过份，如果可以用到便好了！结果？当然是可以用，不过方法便要花一点时间了，因为，大家要先将游戏之中的 SURVIVAL MODE 打爆一次，之后，在 TITLE 画面之中的 SURVIVAL MODE 一项之上，只要按 L 或 R 键，便可以将 SURVIVAL MODE 的字样变成"MECH－GOUKI NOW!!"，进入之后便可以和 MECH－GOUKI 对战，战胜他之后便可以看到 ENDING，之后，玩者在 ARCADE MODE 和 VERSUS MODE 之中，只要在选人画面之中将浮标移到豪鬼之上，之后按着 START 选人，记着，两个人物也要这样的选择，成功的话，在游戏开始之时，玩者便可以使用这个"MECH－GOUKI"了！

SS 新世纪 EVANGELION 与愉快的同伴们 秘

北京 孟宪明

可以更换雀桌的色样

在游戏之中其实有 12 种不同的麻雀桌表面的，只要玩者在"FREE 对战"(フリー对战)之中，使某些特定人物得到一定的累积分数，便可以在五环境设定之中选择不同的桌面了，而所谓的累积分数其实是指在半庄之中将得分和负分的总和加起来便是，以下便是取得 12 种不同桌面的特定人物和其分数：

人物	点数	桌面图案
玛莉(マリー)	40000	绿色地
绫波丽(レイ)	70000	真治
尤克(ユング)	90000	粉红色花地纹
明日香(アスカ)	90000	明日香
约翰(ジャン)	100000	粉红地
典子(ノリコ)	120000	蓝地
カズミ	120000	唐草文
美里(ミサト)	150000	麻雀大会传单
娜迪亚(ナディア)	160000	明日香、真治、绫波丽、PANPAN

SS COTTON BOOMERANG 秘

兰州 张东晖

隐藏 OPTION

在游戏的标题画面中，把游标指到"OPTION"那一项，按着"X、Y、Z"3 个键不放，接着便顺序按"A、B、C"这 3 个键，即是说这时要按着 6 个键不放，在进入了 OPTION 画面之后，成功了的话便会多了新增的 TRAINING MODE 及 FREE PLAY MODE 了，不过使用近一个秘技前，必先要完成游戏一次。

SS Folcom 合集 II 秘

天津 李彪

表示最短完成时间

在选择开始游戏的同时按住手柄的 X 键，如果成功的话便会显示出此游戏最短完成的时间表。

获得 2 倍的经验值

在选择玩《伊苏 II》时只要能在无伤害的情况下战胜 BOSS 就可以得到两倍的经验值，这样会有助于角色快速升级，因此完成游戏的时间也会大幅度的缩短。

ARC 超钢战记 秘

珠海 邢华风

使用隐藏机体

这其实并不算是秘技，只属一个隐藏要素，玩者首先要找到一部开动了超过 400 小时的基板，然后在 RANDOM 那一格中便会出现"魔灵将军·轰雷"了。

另外还有 3 部隐藏机体，它们分别是"GX－5601 ワイズダックオルソロッソ"、"FX－004EX ディクセン(エクスペリメント)"、"ダークパルシオン"，而能够使用她们的条件亦非常简单，基本上和之前的"轰雷"一样，不同的只是大家要等久一点，因为基板要开动超过 600 小时才可以使用到以上的机体，如果有这样的基版的话，只要大家在选择机体之时将游标移到画面之外便可以选择这 3 部机体了。

ARC DAYTONA 2 秘

珠海 邢华风

隐藏视点一览

在 VR2 的状态时

按着 VR2Q 键不放——车内视点

按着 VR2 键不放时

继续按着 VR2＋START——助手位视点

继续按着 VR2＋START×2——后座视点

在 VR3 状态中按着 VR3 时

按着 VR3＋START　CIRCUIT RACE 的 VR3 视点

继续按着 VR3＋START×2——在自车的后方的视点

在 VR4 状态中按着 VR4 时

按着 VR4＋START——拉远了的 VR3 视点

按着 VR4＋START×2——拉得更远了的 VR3 视点

在 VR4 状态中按着 VR4 时

按着 VR4＋START——拉远了的 VR3 视点

按着 VR4＋START×2——拉得更远了的 VR3 视点

在 VR4 状态中按着 VR4 时

按着 VR4＋VR2/VR3——车顶视点

按着 VR2 键不放时

按着 VR2＋VR1——左前轮的视点

按着 VR2＋VR3——右前轮的视点

编读往来

新刊第一期

责编 默文

杂志社的各位编辑：

您们好！

算一算，我也很久没给贵刊来信了，心里实在不安，所以今次有机会便一吐为快。

赞美的话我就不说了，但无可否认贵刊现在已有了长足的进步。但仍有不足之处存在。

首先，贵刊的彩页实在……就只有四页，难道这么一点点彩页，编辑您们真的认为已经很够用了呀？您们看一下现在的游戏书刊，有哪一本彩面没有8面以上的呢？上一点点的彩页便是贵刊的"特色"？"风格"？这未免显得贵刊太"小家子"气了。我实在不想再看到BLUE因不能把一些彩稿登在彩页上而向读者们道歉……

我的许多朋友都曾对我说，贵刊好像越出可读性越差了。我听了也觉得有一点儿道理。贵刊的一些栏目确实再也找不到昨日的那种感觉了。就拿超攻略道场来说吧，现在的大作的攻略贵刊全都登在贵社出的攻略书上了。而在贵刊中，超攻略道场就只有那么一两篇又长又臭无人问津的小作，是用来凑数的吗？在以前，我们读者拿到贵刊时，第一时间就是看一下今期的超攻略道场有什么大作攻略或出招。

而现在，想看大作攻略的我们不就干脆只买贵社同的攻略书好了，还买贵刊干什么？所以攻略书不应该出成两本攻略书，不但小编们会很辛苦，我们的钱包也会"挨饿"。没钱去玩GAME，拿着攻略书干什么???

还有一直深受好评的《王者之书》栏目为什么不见了？而这几年格斗游戏的气势一直未减呀！就这样删去这个受欢迎的栏目真的好吗？秘技库中怎么就只是登读者们投稿的秘技呢？为什么编辑们不直接去收集一下厂商发布的秘技呢？

以上只是本人的肺腑之言，也许有得罪之处，还请原谅。编辑们您们如果觉得有道理就接纳，要不就当我大话西游吧！

祝：

万事如意

心想事成

永远的忠实读者：黎海涛

98.10.8



我是一名中学生，每月都买贵社的月刊，对于贵刊，我只能不客气地说："越来越差"。不管是质量还是内容都是！首先是质量：在我见过的那么多月刊中，贵刊的质量可谓"very good"！我买的98年元月的月刊，封面已开始脱胶！！有哪家有"这么好的质量"？接着是内容：新闻除了一些重要的以外，其它的可以去掉；新作指南、市场导游里有错误出现；超攻略道场总有一种给人以偏爱PS的感觉；纵横四海除了秘技库外都是一些没有实用价值的东西。

——合肥 戚波儿

你是不是经常这样子打发要求回信的读者朋友呢？若是的话，我看我该向主编要求你分流下岗，因为有负读者重托从而影响到杂志的声誉。默文编辑，写完了这最后的一封信，一切也即将结束了，以后再也不会给你写信了。因为就是再写，也不会得到满意的答复的，与其一次次失望，不如不失望。但我仍会看你们的杂志，为你们暗暗加油的。原有几篇篇稿想等收到你回信再寄过去的，现在看来不必了。

——广西 班强



新年的杂志到了读者手上，不知大家此刻感觉如何呢？在增加内容，强化分栏后一定能更鲜明地响应读者的要求。在编辑本期杂志时，因印刷装订的原因，，别册的彩页被调整至四封四彩，然而在原来的十六页黑白页的基础上扩展到了三十二页，力求在收藏性和观赏性方面达到最高的程度。于98年十一月号上所作的读者调查已有了统计结果，附于"编读"之后。从各项结果看，读者的意见与我们的改刊意向基本一致，因而大部分杂志内容都有了相应的改进；而有些读者所要求出现的栏目则视时间循序改进。关于杂志观赏性与实用性如何得到平衡的问题是读者议论的焦点和我们工作的战略中心，在以《电子游戏广场》系列满足一切玩友攻关参考的要求外，我们也会加大力度不使"超攻略道场"滑坡，并有着不同的特色。

另外，在此谨向班强，王成等读者表示道歉。因为工作繁忙，加上所知毕竟十分有限，故可能在给读者回信时太过简单。原本定下附信封必回的规矩是为了及时与读者交流，能以最快速度得到改进，但所收大半要求回信的都是问如何攻关，我并非负责攻略，错误在所难免。今后一定努力减少失误，也请以上二位莫因一时失望而不再来信，希望广大读者能多与我刊联系，我们会虚心听取并尽力回复。永远欢迎读者的意见与建议。也请二位读者给我一个暂缓"引咎辞职"的机会。

《电子游戏广场7》简介

新作解析：街头霸王ZERO3、古惑狼3、艾莉工作室、装甲骑兵、久远的情感、古墓丽影3，野心之战等等。

完全攻略：火星物语、拉加伊亚传说、森巴结他，灵之力量2、机动战舰等等。

黑白内文120页，彩页四封十二彩。

定价：10元。

又一次的改革

一九九九年是世纪的最后一年，也是我刊进人第三年历程之时。随着与读者的友谊日渐增进，也使我们时常产生回报读者并与读者交流的意愿。

一九九九年度的典藏本从现在开始即进入准备期。在九八年典藏本的基础上，这一次在各方面观赏性的内容都有了全新的构思与举措。第一项重大的攻革即是向广大读者征集漫画，作为典藏本上编辑见面部分的附录（详情请看"纷云编辑部"），并且视条件收录一些读者的各种类型作品，黑白内文与彩页只增不减，而附赠的礼品亦有长足进步，必能令读者感到外的惊喜，具体内容请允许暂不公开。



作为一个一年一次的大礼，在此始动期内，也望读者能来信告知希望看到的内容。

黎海涛 ♥ ♥ ♥
广东省化州市惠南路69号
邮编：525100

李禹亮 ♥ ♥
山东省青岛市即墨二中高二(5)班
邮编：266232

班 强 ♥
广西省平果县城
邮编：531400

纷云谈



*在此谨向广大读者推荐由上海胡一鸣读者所预测的九九年第一期杂志（并言明"一定要实现，不然，嘿嘿……）：

①业界传真 15页
②新作指南 25页
③超攻略道场 40页
④漫园 5页
⑤纵横四海 20页
⑥编读往来 30页（并要求每次都刊登胡先生的文章）
⑦王者之书 10页
⑧其余 5页（要求早日枪毙广告与"电脑"

全书150页，月刊，全彩，每期送100cm×80cm招贴，定价10~18元。未知大家感觉如何，反正我们读完后是倒抽一口凉气，情不自禁地望向破破的口袋……

*广东薛一丹读者很为《电子游戏与电脑游戏》担心，因为她听说"编辑部内的各位经常'打'个你死我活"并劝我们同心协力，这样才能将杂志办得更好。于信后又突然附上一幅"投给'纷云谈'的画稿"，克里斯变身为女孩并由草雉八神左右陪伴。你自己愿意扮作克里斯也罢了，为何扯上BLUE与无辜的默文呢，他们可经受不住如暴风雨一样飞来的西红柿与臭鸡蛋……

*庄杰玩友向"游戏一鞭"投稿，说道："另附'皮鞭四条'以助'狂殴BLUE'行动。罪过罪过，同是同事，怎么能这样呢？（大家心知肚明便行，何必说出）我们是个无比团结的集体！任何外人不能离间我们！

*"长篇故事连载"得罪了八神，也因此得罪了无数八神的拥护者，有的怒吼"老是拿八神来开涮，有劲吗！"；有的在读者调查表上以红字批判此栏目；而更妙的无过于上海罗碧玥读者提出以下一条建议："为什么老是拿八神来开刀??！！……该轮到草稚了吧！"

*同是上海的罗碧玥读者，向我们提出了一条极妙的建议："如果有人认为丧尸也很美的话，也可以作招贴……对！这个主意很不错！试想一下，满幅的丧尸！这将是一张多么震撼人心，多么有个性的招贴啊！！"

*在DC发卖之前，编辑部中忽然围绕着谁先买DC而发生一番争执。BLUE遥望闻声不见影的PS2；ANGEL仍然坚持PC至上论；DRAGON扬言等SEGA每年一度的"大战略"登陆DC；E·T等着FFⅧ和SA·GA2之后的空闲；唯有心急的默文一心等着VF3发售那天……

纷云魍魉传

朗朗乾坤，本是一片宁静详和，但没想到世界无辜受害。数名魔头聚于一方，经阴谋策划后，举起一面《电子游戏与电脑游戏》大旗，蛊惑无数洁白的心灵，令世界蒙尘，人心动荡，实属罪大恶极。

今余不慎误陷魔窟，身不由己，亦犯不无数罪行。痛心疾首之时，愤而作书以血泪成文，述《纷云魍魉传》以警世人，保持清醒，莫如笔者一般经受不住引诱，从此堕入魔劫，不得超生。

《纷云魍魉传》自本期开始连载，一月一回，道尽血泪苦难。于正传之前先刊登外传，以使大家首先明白众魔形状。以下为外传目录：

LOST ANGEL	（ANGEL）
魔道传说	（BLUE）
外星战史	（E·T）
龙潭记	（DRAGON）
忏悔录	（默文）

以上篇目亦为九九年典藏本漫画征集的选题。读者可根据给定的人物背景及资料编撰一部32格以内的短篇漫画，要求故事具有原创性，截稿期限为99年3月10日。凡入选作品即登上典藏本，作者除获得编辑签名的典藏本及一年杂志外，还将在年底赠与我刊编辑自备的电玩文字读物及神秘礼品一份。望广大"受害者"能勇于批判，大胆揭露，以昭告世人。

世上魍魉横行，且看话说从头！

小花絮

借SNK亚洲巡回展之机，众魔头商量着顺便于上海开一个小型的读者见面会。于是各种奇思暇想纷纷扬扬地飞了出来。BLUE尚未有魔杖，E·T机械手臂未装备完全，DRAGON也在寻找着龙鳞铠，然而还是ANGEL一句话打消了众人的古怪念头！"又不是开化装舞会，何必呢？"于是只余下一屋唏嘘长叹，缄默不语的人正自担心着届时"素颜の举动"有失妥当的地方。

至于真正的"洋相大观"于下期为您奉上。



圣诞雪舞

LOST ANGEL 魔道传说





称呼：ANGEL
性别：?
来历：自鸿蒙之初，由天地交泰阴阳二气混杂生成的带羽翼异人类。本于九霄间漫游，因误入光缆电网而坠入人间，感染红尘，恰掉落新闻前线阵地中。
行为方式：自由、飞行，体态轻灵，时有妙语警世，脸笑容常滞。

STORY

天边一道白光掠过，斜飞向山脉起伏的河谷。

"那是什么"?

"别管它，追去瞧瞧不就得了。"

两个身着黑包的人急忙跳上车。车身抖动一阵后"蓬!"地散开一股白雾摇摇晃晃地往前方开去。

行至半路，因山路陡峭，经过一个凹坑时，突然车身一阵大震，一只轮胎悲壮地飞起，在空中划过道曼妙的弧线，眼见便要投向不知名的方向。但这时空中却又闪现出一团白芒，并托住那只向往自由的轮胎。两人从车中一番翻滚而出，跃倒在地上。正自呻吟其中一黑衣男子却抱紧了怀中的黑包，颤颤抖抖地打开看了一眼，仰头长松一口气。

然而就是在这一瞬间，两人却又呆住了。他们面前洒下神圣的光辉，白光如莲花般瓣瓣开放，一圈又一圈，一层又一层，旋转着围在身边。又有无数雾气在晶光闪烁中。

他(因无法用性别来规定，只能暂用"他"来通称，非表男性)浮在空中，看着手上的轮胎，似乎觉得十分好奇，将之套在颈间，又觉得不合适，抛下。刚想要飞走时，却又注意到了黑衣人手中的东西，慢慢靠近。黑衣人毫无反应，呆呆看着他夺过手中的黑色，打开。一条蓝光在他脸上如蝴蝶般游走，各种各样的声响川流不息。他将身体慢慢溶入光柱，嘴边飘出渺茫的歌声。

两人对视一眼，忽然意识到一个绝好的机会。黑衣人偷偷靠近，趁他正全神贯注时按下了那一排键盘上的一个按钮。刹那间，那道蓝色的光柱顿时散成幅幅光箭，向四处直刺入苍穹，他也被眩目的光晕所吞没。

黑衣人合上了黑包，得意地朝另一个人笑了笑，蒙在两脸上的面具滑落下来，现出一张蓝色的脸和另一张铺满鳞片的脸。原来这一切都是阴谋，都为了捕获一个本来自由的精灵!

但是他们不知道，在那神秘的黑匣子里，一个白色的身影正自浮游着，快活的歌声丝丝缕缕不绝于耳……

一点磷火缓缓地上升，最后消失在那深过千尺的洞穴之中。死亡的雾气在这地穴之中弥漫，时而又有似兽非兽的呼吸声在碎石洞壁间回荡。在岩浆残骸间，一具骷髅仰望着那遥远无比的一块圆圆的墨蓝天空，悠然叹了一口气!

"这里是大魔头暗黑魔导士的深蓝地穴，无数生灵在此丧生。到处是腐尸，到处是噬人的怪物，到处是如我一般可怜的白骨……"

"扑"地一声，骷髅的语音被打断，原来是一个夜行的旅人不小心掉入地穴，并压在了骷髅身上。他勉强爬起，却发现身下却是一堆粉碎的骨骼。他惊叫一声跳起，却被一个正在飞行的腐烂的人头撞落。洞壁如肌体组织一般在颤动，地面伸出无数须状物。他竭尽全力奔跑着，躲避一只人头腔肠状身体、蜘蛛脚的怪物。但慌忙间没留意脚下，被一双大大而枯裂的僵紫色嘴唇一绊，斜斜飞出，撞开用白骨拼成的大门，直直撞向一个硕大的身体。

蓝紫色火焰一闪而灭，一面晶光灿灿的镜子碎成万块残屑，却又变成无数张红眼睛的少女的脸，往外爬去。他所撞中的是一个巨人的额头，那青发蓝牙的巨人回过头来，怒声嘶吼道："千万年来，没有一个人知道我的弱点，怎么你却知道!?"话犹未完，却已散成无数道蓝烟逐渐消失。整个地穴轰响着万种奇异的叫声，使他觉得不寒而栗。他看见地上有一件黑披风便套在了身上，但也不慎将一张红眼睛少女的脸卷入，刹那间，万鬼轰鸣，岩浆蠢蠢欲动，整个夜空蓝火簇簇。

三个月后，世间传言着——恐怖的暗黑魔导士复活，君临人间……

称呼：BLUE
性别：男
来历：本是一传说中大黑魔导士，后不知为何君临人间，虽经圣骑士团几番围剿魔力仍有增无减。现成为诸魔中第一实现裂土封侯野心之人，手掌一国(X国)，拥有其生杀予夺之绝对权力。
行为方式：魔法眼罩后面容总是详和，然妄想无礼接近之辈皆在无形火焰中灰飞烟灭。

STORY



姓名:薛一丹　英文名:Seyiden(原名的日文罗马读音)
笔名:B·C·S丹　☎:0752—8824558
地址:广东省惠东县平山镇解防中路 282 号　邮编:516300



出现在我那冷冰冰、白茫茫的生命中的
一团明亮的蓝紫色火焰……
那说不完、画不出、写不尽的微妙感觉…
湿润我的眼眶,温暖我的心房,燃烧我的生命
那就是深陷我心的你
——克里斯……

在《格斗之王》中,克里斯也许是一个不太引人注目的角色,但是对我来说,他就是我的一切……去年,年纪轻轻的克里斯,不但把自己的身体给"大蛇"作"触媒",最后,还把自己宝贵的生命献给了"大蛇"……但是今年,天真无邪、活泼可爱、隐藏着无限魅力的克里斯,终于回到《格斗之王'98》里,再次回到我们的身边——感动!!真的很感谢《格斗之王》制作组啊!!

如果你也对克里斯情有独钟、爱慕无限,那么,请给我来信吧!你一定会有意想不到的回报!如果《电子游戏与电脑游戏》99 年有"电子游戏人物排行榜"这一专栏的话,请你也为克里斯投下神圣的一票好吗?让我们,使克里斯登上冠军的宝座吧!

FAN 园

姓名:庄杰　爱好:PLAY I THINK
电玩情话:执子之手,与子偕老　☎:0513-6521272
地址:江苏省通州市金沙镇花行桥新村 7 号楼 204 室
邮编:226300

少年游、牙神幻十郎

残阳饮血
秋纱胜雪
萧[illegible]
晴[illegible]
醉[illegible]
斜眼看[illegible]

[illegible]
[illegible]
得意[illegible]
笑斩[illegible]
且来[illegible]
竖子霸王丸



FAN 园

读者调查

从本期开始,为了及时得到读者的反馈,也为了能在第一时间改进自身杂志的质量,我们将每期都进行读者调查活动。而每隔半年便会举办一个大规模的问卷调查。希望一切支持《电子游戏与电脑游戏》的读者和《电子游戏与电脑游戏》的一切朋友都能积极参与。每期问卷调查都将抽出五位读者,赠与连续三期杂志,而每半年的大规模问卷调查,更会抽出十位读者,赠与半年杂志及我社出版的最新电玩书籍两册。

问卷

VOL.1

对杂志的总体评价

一、您认为本期杂志可得多少分?
○100 分　○80 分　○60 分　○40 分　○20 分以下

二、您认为本期杂志的主要优点?
○信息　○实用　○具欣赏性与收藏性　○具知识性与趣味性?

三、您认为本期杂志的主要缺点?
○陈旧　○实用性低　○可看性低　○印刷差

VOL.2

对当期杂志的具体评价

一、您认为本期"业界传真"栏目
○新　○较新　○一般　○略旧　○极旧

二、您认为本期"新作指南"栏目
○新而全面　○较全面　○一般　○不理想　○极差

三、您认为本期"风云论谈"栏目
○精采　○较可看　○一般　○单调　○无趣

四、您认为本期"超攻略道场"栏目
○很满足　○有用　○一般　○略差　○无用

五、您认为本期"纵横四海"栏目
○精采　○具知识性　○一般　○枯燥　○不想看

六、您认为本期"编读往来"栏目
○精采　○具趣味性　○一般　○沉闷　○无聊

七、您认为本期"漫园"栏目
○精采　○具观赏性　○一般　○不足　○乏味

VOL.3

本期点评&展望

一、本期最好及最差的文章是?
二、本期最佳及最差的图片是?
三、本期给您留下最深印象的作者或编辑?
四、希望看到什么新栏目?
五、希望看到什么文章?
六、希望杂志在印刷排版方面有何改进?
七、希望杂志在七大栏目中加强哪部分?

VOL.4

"梦影留踪"选票

一、电玩人物排行榜之宝剑篇(男)
第一位　　第二位　　第三位

二、电玩人物排行榜之红粉篇(女)
第一位　　第二位　　第三位

三、电玩公司排行榜
第一位　(游戏:　　)　　第二位　(游戏:　　)
第三位　(游戏:　　)



经常会有人很奇怪地问我，身为女孩为何喜欢上电玩？正确答案是身边有只修炼成千年隼的大老鼠，打从小学三年级就以威逼、利诱、恐吓、要挟令我迷上武侠小说起，不断地灌输、培养而形成了今天的雪鹰。为此，那只热衷于 FATIMA 育成、PRINCESS MAKER 的大老鼠，还不惜整天在外奔波收集漫画、游戏、模型等粮食，运回窝里喂鹰令其整日待在家中乃至羽翼退化。偶尔心血来潮想要再翱翔于蓝天之下时，却“吧唧”一声重重地摔在了地上，更别提远征北方了。家中另有龙爸爸和羊妈妈，十分开明，只需喂“泡泡龙”、“街霸方块”之类食物，便同意将客厅划为雪鹰的地盘，用那套大老鼠自己配制的家庭影院来玩 GAME、看 AMIME。

在此环境下成长的雪鹰，虽然有些迟钝(经常将眼镜放在口袋里，还满屋子地找它)，但总算没有导致营养不良：最喜欢玩有帅哥的 RPG，最喜欢听歌剧《THE RING OF THE NIBELUNG》，最喜欢巧克力和冰激凌，最喜欢读庄子，最开心的乃是与羊妈妈一同去逛街居然被人以为还是初中生，最大的愿望是能按时收到稿费，最自豪的是收藏了 50 多个高达模型、40 多部动画片、800 多张游戏光盘、2000 多本漫画。

这样的雪鹰居然还能获得读者们的认同，真是非常惶恐。但是因为记忆力不好，又有很严重的懒病，所以还请大家多多包涵并继续支持，那就足以令雪鹰感动得“痛哭流涕”。至于一直躲在幕后的大老鼠，还没有搞清楚到底是他培养了一个兴趣爱好相同的妹妹、亦或是雪鹰培养了一个能够心甘情愿替她采购的哥哥，而依然乐在其中哩！



梦野留踪

电玩人物排行榜　　电玩公司排行榜

经无数读者强烈要求，兼且长期生活在魅惑与威胁的恐怖之中，于公元一九九九年一月起，正式揭开“梦野留踪——电玩人物排行榜·电玩公司排行榜”之序幕。举凡囚禁于某一人、某一公司的“心灵罪犯”皆可痛诉悲惨往昔，投上一票，将罪大恶极、吞没无数洁白心灵之恶魔推入榜中以使世人清醒。为鼓励读者参与，除抽出五位读者赠与签名杂志外，在每年年底总评时，还将抽出十位读者，赠与我刊编辑自行准备的电玩文学读物(完全原创，且只散发十册，绝不公开印刷发行)，聊酬支持者的热情。

电玩人物排行榜之 宝剑篇　红粉篇

请于各种游戏作品中 (不限类型及机种)，选出男女各三位角色，按第一五星、第二三星、第三一星的标准给予评价。总计当月票数最高者将登上杂志副刊“梦野留踪”专页，若勇夺全年魁首则将在特别栏目中欣赏到其人资料大集，设定原画、人物档案、故事，并将邀请我刊作者为之编撰相关小说及漫画。

电玩公司排行榜 之 业界之星

请将你最喜欢的游戏公司选择其中之三，先后排名按此公司在最近三月中出品某部游戏为准，写出公司名称时必须附上相关游戏，超出三月范围之游戏不得选择 (例如 99 年 3 月号不得选择 98 年 11 月 27 日所出之 DC 版《VR 战士 3》，若欲令 SEGA 进榜则需选取该公司最近其他作品)。凡当月榜首公司之介绍将会出现在“梦幻工厂”栏目中。



注：榜首人物最多可在别册上连续出现两回，余下按名次依序登出。

前篇

1788 年某天黄昏一个阴沉的时刻。

刺耳的笑声划破了笼罩在他周围的黑暗，使他感到身上收缩般的疼痛渐渐隐去。

“我还活着，那么——篝火呢？她在哪？”他自言自语道，一回头，他便看见她僵卧在身旁不远处的尸体。

“篝火……”他蹒跚着从地上爬起来，疾步行至她的身边，紧紧地拥着她，望着她的脸，苍白的脸上留着一丝淡淡的笑容。

这是唯一的安慰，篝火相信会被他紧紧地搂在臂弯里吧？但这又有什么用呢？她已停止了呼吸，没有了脉息，没有了生机，留在世上的只有眼前冰冷而又美丽无情的躯壳。

篝火！

他无声地呼唤着妻子的名字，心在恸哭。

眼前的城镇已燃成一片火海，火焰凭地而起，将昏黄的天空烤得通红。

就快要下雨了，空气沉闷的几乎要燃烧起来。

篝火！

他对着她的脸无声地说，你与我结成夫妻，我们是约好了永生不分离的。可是，你为什么却死了，为什么？究竟是为了什么？

我要为你报仇，为镇上所有死去的人报仇！我会的……会去的，到你的身边，永远也不要再分开了……

长时间的沉默之后，他抱着篝火站起身来。

他的脸上带着一种说不出的悲哀，修长的眼睛里，弥漫着深沉的孤寂，那神情是苍白的。他的眼光透过一切，茫然的射向远处，她看见了眼前的这个世界，但它却令他无端的焦躁和痛苦了起来。脑袋里就像忽然被人用万千大锤重重地敲了一记一般，迷惘且疼痛了起来，悲怨的气在他周围如潮水般的泛滥，他感到无尽的寒冷，不由地颤抖了起来，两腿沉重，像带着脚镣。眼前也模糊了起来，就像有雾气渗人眼中，化不开，浓浓的、鲜红的一片，像血！

天色渐渐地暗了下来，大火仍在继续地燃烧，片片飞溅而起的烟灰犹如破裂的黑蝴蝶的翅膀在夜色中茫然的徘徊……坠落……

什么东西看上去都像是涂了一层血！

[illegible]——

乌鸦在头上盘旋着惨叫，这些禽性也许本能地感觉到了死亡的气息，因而哑着舌，心满意足的在天空中徘徊着。

他的脑海里一片空白，叹了一口气，“篝火……”他吃吃般的喃喃自语道，一时间，不禁陷入了痛苦的追忆中……

那真是一场恶梦！

透过眼前的一切，他看见篝火蹒跚着向他走来。她的胸前淌着血，脸惨白如纸，眼里满是恐慌，嘴唇透出一层紫气，“篝火！”他大叫一声，疾射过去扶住她，她一头栽倒在他的怀里，“破沙罗，”她用尽全身的力气说：“别管我，你快走吧。”“不！篝火，我们说好了要一起走的。”他望着篝火渐渐失去血色的脸，绝望的喊道，“别……傻……了……”她的声音却渐渐地低了下去，她好像是笑了，嘴角动了动，仿佛在唤着他的名字，但那笑容就这么凝滞了。

她停止了呼吸。

“篝火，你醒醒……篝火……”他摇着她的肩，胸中有种什么声音轰然而起，又戛然而止。同时，他觉得刺中篝火的刀似乎刺进了自己的体内，他感到痛苦不堪。

这时，突然由远处传来一阵狂妄的笑声，城镇上的人顿时惊慌了起来，“是‘鬼’！”他们大声的嚷嚷着，四下逃窜。

一个巨人从林中走来。他的手中持着一柄长得惊人的刀，上面还淌着鲜血，“哈哈哈哈……”他狂妄地笑着，举手便挥刀扑向人群。霎那间，惨叫声不绝于耳，鲜血很快的染红了身下的土地，人们在死亡的边缘痛苦的挣扎，呻吟，“是‘鬼’！”他们如今只会反复的念叨这两个字了。

很长一段时间里，他拥着篝火保持着绝对的沉默，他痴痴地望着她，一言不发，蓝色的发杂乱的散披在额上，悄然掩示了表情。他待在那里，一动也不动，仿佛已凝成了一具石雕，溶入了与世无争的尘烟中。

“鬼”仍旧那般无情的挥舞着手中的屠刀，这场杀戮在他看来只不过是一场犹未能尽兴的游戏。“你们全都该死，哈哈……”他狂妄地叫嚣着。

一个人影突然从“鬼”的刀影中飞了出来，重重地摔在了他的身边，鲜血劈头盖脸的洒遍了全身，他不由的打了个寒颤。

寒风瑟瑟，那人无助的向他望去，口中含混不清的吼道，“为……为我……报仇……”他说。腹部的伤口不住地汩汩地往外渗着血，他面上的表情看来很痛苦。“真……该死……”他愤愤地从喉咙挤出这么一句话，便断了气，永远的睡了过去。

“不能再这么下去了，”他的心怦怦地跳着，手心里粘着一层冷汗，那人的死，让他从失去篝火的悲痛中清醒了过来。他想让自己冷静下来，然而仇恨却令他的怒火燃烧至顶点。

“我要报仇！”他激动的吼道。

回首把怀里的篝火放在地上，他随即抓起一把掉在一旁的剑，一步步地向“鬼”走去。一股悲怆而又愤怒的剑气弥漫在他的周围，在气势上竟一点儿也不输给“鬼”。

“鬼”意识到他的逼近，停止了杀戮，转过身来，面对着他。

此刻，他终于看清了“鬼”的样子，那是一名银发如雪的男子，血一样红的奇服将他小山一般魁梧的身躯包裹着，但无限的霸气仍可令人感到窒息。

空气中充满了肃杀的气氛，沉重得几乎要使人咳出血来，他和“鬼”互相对峙着，“鬼”盯着他，他也死死地盯着“鬼”，仇恨在眼前膨胀他仿佛看到了过去那些温暖而又幸福的日子，看到了自己和篝火在一起时的情景，那时候他和她曾是多么的快乐。然而，这一切的一切却全部随着眼前这个人的来临而消逝了。篝火、城镇，以及以往幸福、快乐的生活，全都化为了尘烟，一丝丝没在茫茫的天宇间了。篝火死了，这是无法更改的事实。

他瞪着“鬼”举起剑来，“杀——”他厉声叫着冲了过去，他几乎是下意识的，生死在此一举。

刀光一闪

一股热血溅了起来。

他的身体向右一仰，左右摇晃了几下，突然像一段折断了的树枝一样，直直地往后仰着倒了过去，他的肩部被斜劈了一刀，整个身子都泡在了血里，疼痛使他的感觉渐渐的模糊了起来，眼前逐渐的昏黑了。



前篇：丽夕

文 戈楠

后篇：影子

文 SOULEDGE

图：火之影



"就要死了吗?"他喃喃地自语道,他的心里很平静,感觉篝火此时就在身边,他把目光移向一旁,希望能再看她一眼,但这也只是想像而已,他已经什么也看不见了。

"我们在黄泉下相见吧,篝火。"

他仰着的脸向一旁垂下了,他再也一动不动了。

不知过了多久,他悠悠的醒转过来,意识逐渐清晰了起来,他现在只是一个灵体,飘荡在人和鬼之间的世界,不能动。耳边轰然响着万种刺耳的叫嚣声,他看见篝火低着头,从身边走过。可是,无论他怎样呼喊也没有用,她仍然走了,消失在了黑暗之中,这令他痛苦不堪。

" 难道死也不能相见吗?"他绝望的叫道。他突然又想起了那个"鬼"想起了他带给她的一切,"我要报仇,我要报仇……"他在心底无数次的怒吼着,黑沉沉的怨气沉缅在他的周围,且不断地加深,加强。渐渐地,他身体变得沉重了起来,怨气涌进他的体内,仇恨空前的高涨起来。

这时,他突然听到一个娇滴滴却又邪气无比的声音在耳边响起:"你想杀他吗?我可以帮助你。"

"你是谁?"他心中疑惑,不由的咤道。

"我给你一个身体,你去杀了他吧。"那声音仍在继续。

"你到底是谁?"

"神的使者……天草城城主,天草四郎时贞,嘻嘻……"无穷无尽的笑声不断地从远处传来,刺痛着他的全身,他感到全身如同收缩般的疼痛,由心底升起一股强大的寒气,推动着他睁开眼来……

一切都离他远去了。

他停止了回忆,将篝火掩埋在城镇的南角。

火光驱走了夜色的黑暗,绯色的光芒无言的透过干枯了的烧焦的断木拂在他苍白的脸上,他突然莫名的咧开嘴,笑了起来。

在火光的照射下,他的笑容苍白而惨烈。

"篝火!"他低头轻轻地唤了一声,他现在既不是人,也不是鬼,世界很轻易的便遗弃了他,他感到仇恨和悲哀,心中一片怅然。

"我一定要杀了他。"他愤愤地说,他的手碰到了一个冰凉的东西,借着火光,他发现,那是一件怪异的兵器——连着琐链的巨大的手里剑,上面铭刻着"罪人杀"三个字。

他拿起它来,向前挥舞了几下。它轻巧灵便,竟合适的仿佛正是为他铸造的一般。

"哈哈,你们都是罪人,那么就让我手中的'罪人杀'来惩罚你们吧!哈哈。"他突然狂叫起来,举起"罪人杀"两手不停地向着天空挥舞,仿佛想要抓住什么似的。

但是却没有。

几分钟后,他调转了身子,朝着远处无名的山头跃去。

未来无从可知,但是他最终跨出了第一步,他跳跃着终于消失在了血色的天幕下。

天,就快要下雨了。



后篇 影子

题记

本文意境来源:王菲《影子》

请于阅读本文时戴上耳机,同时欣赏这首歌。非此,不可得到最佳效果。

无边的地火汹涌翻滚,热浪侵蚀着我的尸身。我自焦地里破土而出,失去生命的我依然活着

我寻觅着她的身影,天边月光侵染我的眼眉。我在废旧高阁上姿意踱步,一地寒霜覆盖我的相思。我追着夜风飘入人间,我藏身在层层叠叠的楼影中。我的孤魂在四处游荡,我的身体冰凉如一块玄冰。累累的屋脊漫延我的足迹声声风铃滞留我的长笑。我是一个生命尚存的阳间野鬼,提着"罪人杀"遍地逡巡。我的阳寿算来该有23岁,我将再也没有变老的可能。我的心停留在年青的痴顽与疼痛中,我的僵硬身躯永远颤抖不停。

风中飘散着零乱的火星,暖意在我身周氤氲。我随意拨弄着枯枝,火光像层层轻纱在我眼帘之中扑腾翻涌。我以无语面对着旷野篝火,我虚幻的脚步由焰尖走入灿烂的焰心。前尘往事在炙热中焚烧,我的痛苦却更汹涌。篝火,就是你的名字,我也曾经作为悄坐火旁取暖的旅人。是你用脉脉温情抚慰我这个孤独的游子。从丹波到山城,从小滨到近江,一直有你陪伴着我。寒夜星辰下,脸旁飘拂的是你纤柔发丝,月影长河边,我们的眼光相依相偎。那是段短暂的日子,留给我的回忆却是生生世世。

火光凌乱,折落的树枝又将篝火惊散成片片余烬。就是那个奇异的人,就是他引起的战乱与灾祸。草屋在突如其来的热浪中挣扎扭曲,我们相互的扶持抵受不住滚滚黑烟。我拼命乞求,但火焰仍是狂舞不休,我们被死亡所包围,黑暗的天空穿过那人恐怖的笑声。远方山峦崩蹋于一刻,江水呼啸冲不走人间满载的血腥。火光最盛时分就是光明的尽头,你那带着痛苦的笑颜在火中绽放,又在火中枯萎。我本该与你相逐着迈向阴间,愤恨却使我堙没在凄惨的地底。最后所有知觉失去的刹那,尘间响彻奇异的笑声。而你,却越来越远,越来越远,遗落下的只是幽幂一地残红。我将在不生不死的边缘线上踏步,我的心神成为只懂复仇的鬼魅。阴间路冷,人间更寒。漫漫长路无处是我方向。

你,心里有个名字。

而我,只是个影子。

我在山间野路上飞奔,风在我耳旁呼啸不停。我时而飞纵在树枝丛中,时而又没入地下破土前进,无数白骨在我面前粉碎,再也没有什么东西能够将我阻拦。但我与篝火间的阻隔也永远无法消除,她已迈在了转生路上,而我阴间不收,阳间不存。我最大的希望就是能够真正死去,或许,这样我也无法与她见面。僵硬而又似乎不受我控制的身体在尘土中抖动着,我觉得自己就像是用千块碎片拼成,一不小心就会散成一地碎屑。磨砺的疼痛给我最真最深的恨意,我以诅咒天地的怨怒战斗着。如果我能够胜利,那么我将真正得到死亡;如果我失败,肉体会千年不腐,而我的心却将成为一块岩石。

我正狂笑着在地底穿行,忽然有一阵幽怨的泣声隔着土层传来,就仿佛絮絮的流水不断渗透着。我斜眼朝上看去,透过土石的阻隔我依稀见到一具尸体静静躺着,蛆虫缓缓爬过骨胳,沙哑轻幽的哭声却自漫延流长。夜风拂过,泣咽在风中散开,变得非常渺茫,却也声声不息。我不禁呆住了,仿佛看到了自己在一息尚存时捧着篝火的头恸哭一般。哭声像水银泄地一样丝丝渗入我的身体,令我觉得浑身阵阵刺痛。无明的火焰伴着哭泣的韵律

在我体内焚起，火光丛中"鬼"那雄大身躯昂然挺立。我忍受不住，浑身的火焰破开一个口子拼命喷发。我大叫着冲出了地面。

哭声骤停。凄冷的月光斜斜照着这方空间，我的目光穿过长发停留在一个女子脸上。她非常虚弱，非常丑陋，一张脸上刻着痛苦与无依。我和她相对静了片刻，她忽然叫了一声，害怕地往后退缩着。我明白，我毫不奇怪，这样的情形已经发生多次。我清楚知道自己的样子只能给人带来什么印象。我低头看了看那具尸体，却像是一个武士，一身白袍，脸部已经变形，正自开始慢慢腐烂，生前是丑是俊也无法知晓了。我默默对着这个失去生命的武士，那骨节暴露的手指依然抓紧一把残断的刀。恨意再次涌满我的心头，双眼一阵灼痛。

鬼！鬼！那个女人无比恐惧地叫着，眼睛盯着我的身后，拼命地要爬起逃走，却偏又缺少力气。我知道她发现什么了，我没有影子。其实不仅如此，我又何尝拥有生命，我只是具活尸而已，想起以前发生过的同样情形，我不禁恶毒地冷笑着，既然别人见到我感到害怕，我又何不使她恐惧得更厉害些呢。干燥尖锐的笑声从我喉头迸出，长发飘起，使她看到了我的脸，她双眼一翻，还未叫出声就昏死了过去。

我却后悔了起来，接照那具尸体的样子，看来她已守着数月了，是何等的诚意和痴情支撑着她不倒下去，纵然我已不懂怜惜，也不该伤害这样一颗心。我飘到她的面前，想看看她是否已死。月光洒在她脸上，她紧闭双眸，神情说不出的平静。须臾，一粒细珠从她眼角滚出，拖着微亮的痕迹无声地滑过脸庞，我不由生生怔住。刹那间，我觉得篝火的容颜再度出现在我面前，虽然她是这样丑。篝火那万般神情如无数纸符飞舞在我身周：她那梦呓的样子，她呢喃自语的样子，她浅吟低唱的样子，她轻声细语的样子…我捧着头钻入土中纵声长啸，土层阵阵震动，在我脑中回荡。我就这样不停叫着，叫着，直到周围的泥土被我震碎为止。我注视着那个依然昏死 的女子，注视着她那丑陋的脸，我忽然无意识地将她抱起。我将"罪人杀"挥出，在空中转了一圈又回到手上，在树干上磨擦出的火顷刻间盖住了地上的尸体，滋滋有声地焚烧起来。

我漫无方向地飞奔着，整个夜空，整个人间都似践踏在我脚下。我的一切行动除死外，没有目的和意义可言。

篝火的光辉笼在我的脸上，她仍然昏睡着。明明灭灭间我又想起初见篝火也是这样的情形：在荒野遇到昏死的女子，在一堆篝火边她慢慢醒来，先是害怕疑惧然后又消除了误会，我问她名字，她却看着火光轻声说出"篝火"二字。过了许久，她慢慢睁开双眼无神地看了看四周，伴着火光颤抖着说出那同样的一句话：我在哪里？你，你是谁？

难道这一次又要重复？用如出一辙的模式，演相同的事无休又无止。

一点萤火飘过我的面前，那微弱的光像眼中一团阴云缓缓淌过。沾着一絮败叶的发丝，反射着红光的汗珠，泪痕依然的眼角弯折着皱纹，我的目光在那里深陷而不能复归。我在虚幻的阵阵弧光里欲慢慢开启我粘连的嘴唇，但一阵沉浊的气息却在我喉间涌起，我的全身带着奇异的节奏颤抖着，火光幽明在我脸上盘旋成道道亮弧。她呆视我的脸，许久后却高声尖叫着飞奔了起来。

足音敲打遍地尘雾，我猛然抬头来，长发像网捕获寒空，向我急速地压了下来。我纵声大笑，星光在眼幕间粉碎。一道紫色的电光呼啸而来，劈中了篝火，漫空火星在我身周浮游。让我笑得再疯狂一些吧，我将与鬼的天籁和声融为一体。身影从我脑中的火海飘离，似火刀光从我脑中飘离，风飘离，云飘离，时间飘离，飘离，飘离，飘离……

突然，倒地的声音如被刀光劈散的碎石撞到我的身上，团团火星一震，却又纷纷扬扬地落到我的足下；篝火那身影骤然飘回，却又远离，褪色、溶化在深蓝夜光里。我透过面前的尘障看着那丑陋女子在地上挣扎起身的样子，我的幻觉时而被侵挠。我伸出手去，滞留在空中的是枯干的指骨，铁丝一般的头发在臂骨上来回刮着。忽然间我觉得索然无味，忽然间我对世人失去一切信心。虽然我不曾动，虽然乏力的她再也不能前行一步，但使我觉得这短短五步的距离却正在延长，变作了十步，变作了一百步，变作了一万步……我将被一道通天的火墙所阻隔，脚下的土地破碎、坠落。

我长啸一声，正欲钻入地底再度前行，却没想到，万万没有想到，一个微弱到极点的声音阻住我的脚步：请你别走……

我静立，就像一尊塑像。

请你——别走

别走——别走————别…………

那个趴在地上紧紧拉住面前鬼脚腕的女子转到了我的面前。固然她不敢看我，固然她仍然害怕我，但她却还是叫住了我。

求求你，把我，把我和他埋葬在一块吧。求、求、你……

我的颈部"格"的往下一转，她那丑陋的脸扬着扬着扬了起来。星光寒珠在她双眼回环，那里有的只是哀求与执着。我终于明白了她为何守在尸体旁，本身无力的她一直等着能有人助她与心中所爱之人同葬一穴。于是她在这荒原等了数月，即使等到的是我这样一个鬼。"生要同生，死要共亡"，她（篝火）悲苦而诚挚的神情像一张张面具，无休止地复制着，将我围困在毫无出路的地方。我用尽一切力量，艰难地点了点头，带着她回到一开始的地方。她如释重负的又软倒了下去，用最后一丝精力支持着注视我向那武士尸身走去。我抱起了尸骸，我们两人的骨骼都裂开了个小口。我挥出"罪人杀"，将坚硬的土地斩出一个圆坑，我将武士的尸体放在坑中，尘土翻涌着拂上我的面庞，令我双眸涩涩地酸着。我听见她背后幸福地叹了口气，那熟悉至极的声息轰然刺穿我的脊骨。我飘回到她的身边，虚弱的她闭上了双眼，眼皮微微抖动。我在空中一寸寸地向那圆坑而去。那团篝火不知何时又焚烧了起来，暖暖的火光在我臂间流淌，她轻若无物，我也踏着虚空。总一昧塑造我举止，成为你一直想要的样子，如此一开始要何时停止？

身后的火光盛起来，盛起来，染红了她的脸颊，使她双脸慢慢地变色，最后成为僵红，碎裂，脱落了下来。红光在丑陋的脸上荡漾，凄苦无依的女子不复再，重现的却是一张静娴美丽的脸。在这样的寒夜，在这样荒凉的世间一隅，吹拂在我耳边的最后一句话是：

叫我篝火吧，我将和我的——

破、沙、罗——

在、一、起。

火光熊熊，我的手臂寸寸下沉，她安然归入了他们的墓穴，一双黯淡的身影静静重叠。

你的心有个影子

我只是个名字

火光熊熊，天边现出那巨大雄壮的身影，手中的刀光指引着世上一切死别的火光。我就向那遥远方向而去。

你心有个名字

我只是个影子

我在平原上飘荡，我在寒风中翻覆；我纵声长啸于灼热地底，我起落于清凉火光。

一切都是篝火，都是篝火的依依光芒。

一切都是篝火，都是篝火旁的离离身影。

一切都是由篝火开始，如此一开始要何时停止？



刀光就像一世不悔的孤独浪子，带着倾尽全力的呼啸划过我的眼前。我无力阻止，我只能目视血花在我双目中绽放出最为凄艳的旋律。师父，就这样卧倒在遍地触目的红痕中。

在惘然与悲愤造成的无力间，我垂下双臂，听着身后的响动。我明白接下来会上演我怎样的剧情，我无心更无力去试图改造面前事实。

师父！师父！

黑发如出岫孤云飘到我面前，命运的刻毒吟唱与愤怒燃起的簇簇火光慢慢扩散着，慢慢漂染着那朵乌云，慢慢将之染成金黄一片，我看见我的师弟在平地惊岚中举刀向我砍来，因为疲倦，还是因为内疚，我只是侧转了一下身子，那道刀光誓死不归地没入我的臂膀。

不——

她的惊呼撞碎我肩头伤口处流出的血，片片飞红，我眼中的世界被淡红色所清洗。我默然不语地迈起了沉重的步子，收回望向师父的最后一眼，经过她微微颤抖的身体，迈向寻找仇人的凄黑方向。而这里发生的一切却被我离弃也离弃了我，成为不可复追的——

还没好好的感受 雪花绽放的时候

我们一起颤抖 会更明白 什么是温柔

还没跟你牵着手 走过荒芜的沙丘

可能从此以后 学会珍惜 天长和地久

有时候 有时候 我会相信一切有尽头

相聚离开 都有时候 没有什么会永垂不朽

可是我 有时候 宁愿选择留恋不放手

等到风景都看透 也许你会陪我看细水长流

还没为你把红豆 熬成缠绵的伤口

然后一起分享 会更明白 相思的哀愁

还没好好的感受 醒着亲吻的温柔

可能在我左右 你才追求 孤独的自由

有时候 有时候 我会相信一切有尽头

相聚离开 都有时候 没有什么会永垂不朽

可是我 有时候 宁愿选择留恋不放手

等到风景都看透 也许你会陪我年看细水长流

——枫，当我翻开王菲的《红豆》，真正明白了你深深潜藏的心声，在我复述经往时，这残韵在耳边声声不息……

守矢

我在清晨时分踏人这座山城。这里对我而言是一个全新的世界，我的足迹将只是一道浅淡的划空雁痕，对于此地，对于此地的一切人都毫无意义。五年了，我就这样在山山水水间独自走着，面对无限山岚云霁，面对冷寒中一簇温暖的篝火，甚至面对自己留连在苔壁潭间的影子，我总是欲回未回地摆一下首，因为我仿佛听见一个，不，两个虚幻的声音在我耳边缭绕不去，久久不肯停息。

我慢慢走着，寒气仍然很重，风将披风吹拂，在我腮边磨擦着。望着满城雾霭沉沉，我有些迷失方向。路边坐着一对母子，无力的他们几乎是放弃了无力的乞讨，只是呆坐在那儿，疲倦，肮脏，甚而至于那妇人的眼神现出了一种麻木。

我本来只是经过他们的身边，世事人情对我而言只是身畔流水，不能逗留我身影的眷顾。我默默前行，但我的披风却被人拉了一下，只是一下。我不经意地回头，看见那小孩正畏畏缩缩地看着我，他的眼中带着三分的乞怜，三分的害怕，三分提前而至的失望，却还有一分倔强之色。我不禁一呆，他虽然将有些奢侈的希望寄托在我这个过路人身上，然而本性中那坚强的本色却亦从他瘦小的脸上浮动着。他让我油然想起了一个人，想起了那个性情直露，一世倔强的……我四顾无人，便慢慢蹲下，将包中的红豆饼取出递给他。他迟疑了一下才接过，却只是放在他母亲的手中。虽然我看出他已非常地饿，虽然我看出他是一个仍然带有一丝天真的贪婪的孩子，但却不肯在别人面前接过食物就吃。我看着他，看着他清澈双眸中回映出的我自己的脸，看着他干裂的嘴唇，突然一阵轻微的冲动使我掏出了水壶，放在他面前。他毕竟是一个年幼的孩子，见到水壶忍不住凑到嘴边，但股酒气使他欲喝又止，不觉出声道：“这是什么？”。“酒”我淡淡地说了一句。他有些退缩，但似乎是看到我带笑意的眼睛，有些表示自己勇敢意味地喝了一口。他的脸瞬间上一层酡红，使得一阵暖意牵动我的嘴角。但我还是克制住了自己的微笑，站起身来，有些醉意的孩子仍然有肯在我面前就手去吃那红豆饼。

“哥哥！”

我停了一下，回过头来，看见他用亲切的目光望着我，但又抿紧了嘴不发一言。那清澈无尘的眼光，那纤薄而棱角分明的嘴在我面前晃过最后一瞥。我和任何时刻一样面无表情地往前走着。然而那张率真倔强的脸却在我心中如涟漪一般扩散着，皱褶着，荡涤着我本以为业已消失的回忆。晨雾飘来散去，走着走着我恍惚了起来，就在那四处浮游的虚幻的脸中间踏上了一条光影侧转的道路。潮音一般的回声在我身上撞击出浪花千朵，我仿佛看见一切如纱间影痕，重复翻弄着朦胧的往昔，无休无止地回溯了一遍，一遍，又一遍……

本来我的生活是处在幽静如水的节奏里，我，她，还有他，都在师父的潜心教导下持续着平和的修业历程。一片静谧的竹林，一朵山间流云就是我们最大的闲情所在。当如弟弟般的他要去掬溪水、摘红果时，我却只愿一个人静静走一走，一个人静静看那山影在金黄的霞痕中慢慢变成紫色，慢慢深陷人墨蓝色，或是用眼睛捕捉空中飞鸟划过的长痕。那时的她，还保有少年的活跃，通常是与他一起来拉我游玩，当我摆头时她不像他要几番劝说才罢休，只是用失望的蓝色的眼瞳静静望着我。当我在崖头看着底下瀑布边他们两人的身影，看着一个活泼，一个仍然有些拘束，年少的我很早就开始明白自己是一个乏味的人，日子就在我单调的摇头中流去，沉淀下他折落的树枝和她断落的发丝。

当我们长大，有了一同出外的经历，而我总是在无法推却的情况下才勉强同意让我们三人的身影结伴在月光下。一路上，他总是会生事，总是喜欢与陌生的人攀谈，谈到乡村小酒店四壁残灯，谈到那人忍不住告别，谈到他醉伏在桌上，而我与她则在昏黄灯光里默坐无语。记得那一次，他因为一个陌生的女孩而向几个浪人出手，险些死在对方的刀下。我也受了伤，那伤口隐隐的疼痛至今没有褪去，只是变得模糊，一种特殊的暖意如宿醉一般轻泛着氤氲的淡香。回去后，他变得十分的低落，往日那无时不在

梦剧场

一梦苍生



的飞扬神情却只换成呆视夜空。我记得，我一直都记得，那天夜里下着雨，我和她蹲坐在他旁边。那天她也有些失常，有些神情恍惚，我想或许这是因为那三个浪人几乎全死在她手下的缘故（后来我明白并不是，但，什么都没用了）。一直静默了片刻后，她忽然说了一句话。那句话在我耳边回音不绝。

“枫，不必为那个女孩子担心，她已回家了。”

他有些呆滞的眼转向她，昏暗的光晕在其中变化着种种幻影，像盼望，你哀怜，像怨恨，许久之后又转了过去。我看见，我们都看见，一道清痕在他坚强的脸颊上滑下。

你，出，去

我一呆，还未反应过来，她却缓缓站起身来，缓缓走到门外。我拉开门，看着她在雨中静止不动的背影，雨丝与她金色的长发混合成一种沉暗的光泽。我何尝不明白发生在我们三人彼此之间的事，只是一直无意使它显露出来。然而那天，不知是我们的情绪影响着雨势，还是缠绵不休的雨影响了我们的情绪，叹息的雾气在我嘴边无主滑出：

“阿雪，你不该不知道阿枫的心意的。这样太残酷了。”

她那金色的长发划过一道幻影重重的长弧，几点雨珠摔到了我的脸上。她回过了头，她抖动着双唇却用力克制，然而雨却在她脸上不断冲刷着。我无法用言语来形容，我更无法阻止一种响声在我体内的崩裂。

“那么你呢！你明不明白我的心事！你难道不残酷吗！”

我无语，我脑中一片混乱，一些杨面如纷飞的雪花在我头中穿插飘舞着：拉我游玩被我拒绝时那渐渐褪色的瞳仁，当我与她相处我借故避开时那低垂着头的月下身影，练枪时那专注的神情，捧着溪水送向口边时那蒙住双眼的睫毛，与浪人交战时那咬牙决绝的神情……她忽然痛哭着扑到我的怀中。我若梦游般挟住她肩头，感到我体内就像是此时的夜空，到处滑落着凉凉的雨丝，却总在着地时泛起满地翻腾的雾气。我若一块顽石，不能动弹半分。我只是感受着她肩头的抖动，只是抬头望着被万千长线刺穿的夜空。脚下的地在旋转，在上升，将我们弃置在孤峰绝顶，无论前行，无论后退，都是天涯。

然而这时，我若有所觉地回过头来，看见他不知何时挣扎着站了起来，右手摸着的胸前伤口鲜红殷殷，瞪大着眼睛盯着我们，而他的脸上却正自用尽全力地挤出一张扭曲变形的笑颜面具，然后重重地倒了下去。我面前一切也轰然一声变成了一片黑暗。

只是雨下得更大，只是雨声更响，只是这个雨夜更凄凉……

当我惊醒时，却发现自己不知何时走到了一个山坡上，狭小的山城在我眼底灯火零落，夜色反衬着我自身的寂寥。我找了一块很大的山石躺倒下来，将“月光”放在身边。今夜仍是有些雾气，月在云影中许久不曾露出一面。长久以来，我经常是这样独自躺在荒郊，夜风从我额头掠去，我沉浸在漫长夜阑中。每当这时，我想起的不是其他人，反而是师父。想着代表着他暴躁脾气的短髯，想着他喝醉时毫无顾忌地拿我们三人回避的话题乱开玩笑，也想着那天他倒在血泊中时那双因愤怒而大睁的眼睛，我已不像五年前那样急于找到仇人，报仇的誓言在我心里刻下至深的痕迹，除此，我的生活别无意义。那条白色的大髦如今在我面前也不再显得触目，我只希望那人能自然而然的出现，与我作一了断。或者，让我也被那人所杀，留下永远的悔恨。我慢慢合上双眼，静听泉脉一般的风声从我身侧经过，我感觉自己与磐石同根，没有变化，没有生命，没有过去和将来。

第二天醒来，是被那孩子推醒的，自这天开始，他总是来找我。我还是不怎么和他说话，一味听着他带有稚气的各种各样描述；还是给他一些买来的红豆饼，他也还是不肯在我面前接过就吃。这样的情况持续发几天，令我感到惊异。我的旅途到此竟出现了一个真空，我将寻找仇人的时光搁置在了小城的平静中。不能再这么下去了。

那天孩子早晨未来，我也决定离开这里。黄昏时分，我站在山坡上，回望着昏黄的山城，晚霞彩云在我背后如暖流轻淌。正当我想收回眼光离开时，却突然发现了———团金黄在城中某处缓缓，缓缓移动着。

我不敢相信自己的眼睛，然而幽黄长空却自配合着那引起我悸动的一点触目尘景。我觉得仿佛有人在跟我开着一个恶毒的玩笑，我听见命运沉重的呼吸在耳边雄浑若一团炙热的风。依稀中可见雪那白色身影在空中化身万千，踏着漫天彩羽向我走来，令我无处逃避，令我窒息。我像是一只在山洪中逆流而上的独木舟，生生把身体转向另一侧，那无数身影又铮然碎成无数碎片，在我身周洒落一天一地。

然而，而且，我更想不到的是，在山城的另一角却又发现了一个人影。那带有节奏的脚步，那高挺的胸，那背在肩上的刀鞘……我似乎已可触到他那清澈若泉水般的眼，似乎只可见到他们二人慢慢走进道场，似乎又可清晰地搬弄着他因惊怒而引起的脸色变化，似乎又在等待着那笔直的一刀向我砍来。我用力握住了“月光”，骨骼吱吱有声。五年间，我以为我们将会各自存在于世间三个角落，往着三个方向循环往复，将再也没有交叉的可能。但没想到，在这山城中，在这我内心最平静的时刻却……

我感觉到有人在拉我。还是那个孩子。他的脸也在我眼中几番变化，没有停息的时候，然而我在感觉纷乱，头脑欲裂中又平静了下来。我感觉到自己要做些什么，我心如一潭死水。我突然决定也要开一个刻毒的玩笑，不对他人，只是对自己。于是我对孩子说道——

……

我躲在林中最黑暗的角落，面对的是一条无言的小河。夜风不断牵引着小河的流水，也不断牵引着我的头发，令我的视野时开时合。我可以清楚地数着时间的丝丝游动。

一点、一点……

一步、一步……

我像是台下观众看着孩子把他领来，看着他焦虑不安地等着的样子。虽然无法看到他的正面，但一样能想像出他那永远坚毅的脸容 。我们相隔只是百步，但从很早前，从很早的一个下着雨的夜里，我便不能向我在心底视如弟弟的枫走近一步，就像两个相隔百尺的木桩，直到地老天荒也不能相互移动，并且，被打上了一个死死的结。

风响着

风响着

风越来越响

当孩子把她也领来时，我的耳旁唯余风声呼啸。他转过来，转过来，他们的目光慢慢慢慢慢慢接在了一起。我无法听到他们彼此的言语，我也不会再去听。虽然，我所制造的场景对每人说来都是一个拙劣的悲剧；虽然，这时我心中那句话阵阵声声（你难道不残酷吗！你不残酷吗！不残酷…残酷……），但我依然抱着很大的奢望幻想着这个风声满耳的夜里能改变不必要的宿命。至于我，也因此而得到缓解，能将我苍白的生命定格在今后单调的目标上。除此，我别无他求。

就在这个山城，就在这个夜里，风将我的头发吹乱得无规律可言。

就在这个山城，就在这个夜里，他在河旁因惊喜而颤动着身子。

就在这个山城，就在这个夜里，她在河旁因惊异而长发飘舞着。

我悄然欲迈动步子。或许，这就是结局；或许，这方是开始……

原定于本期开始连载的《狩剑传奇》，因作者正处于紧张的期末复习中而无法及时开始。为此，本文作者绯雨·焱特向广大读者道歉。这部建构于《古事记》基础上、并且与“KOF”有一定关联的长篇连载将于下期正式开始。本期暂时刊登由 SOULEDGE 所作《一梦苍生 月华篇·风》。

读者问卷调查

结果统计表

问卷 VOL. 1

对现行杂志的看法。

一、各栏目评分。

各栏目排名及相应得分

①超攻略道场——1212
②新闻摘要——1156
③新作指南——1154
④编读往来——1022
⑤漫园——1014
⑥电玩风云录——926
⑦ DC 追踪报导——836
⑧日本热门游戏排行榜——823
⑨秘技库——705
⑩电脑宝岛——394

二、整体评价

各栏目的平均得分

①新闻信息速度——2.5
②攻略实用性——2.6
③彩页及招贴——2.1
④读者参与度——2.2
⑤漫画及文章观赏性——2.6
⑥黑白图清晰度——2.1
⑦内文正确率——2.1
⑧广告设置——2.1
⑨出版书籍——2.4

问卷 VOL. 2

对杂志新面貌的期望

一、对各栏目的建议

(略)

二、针对性提问:

持肯定意见与否定意见的各百分比

①你是否认为新闻速度不够快?Y:44.4%;N:55.6%
②你认为这样的报道面还要拓宽吗? Y: 62.2%; N: 37.8%
③是否需要游戏作品发售日期表?Y:86.9%;N:13.1%
④是否需要传闻栏?Y:46.7%;N:53.3%
⑤是否改变排行榜的形式?Y:40%;N:60%
⑥是否觉得新作指南作品要增加?Y:69.6%;N:30.4%
⑦市场导游有用吗?Y:77.3%;N:22.6%
⑧超攻略道场是否太详细?Y:31.1%;N:68.9
⑨是否增加攻略系统分析量而将具体攻略转移至书上?Y:53.3%;N:46.7%
⑩是否要扩大漫画刊登容量?Y:54.3%;N:45.7%
⑪长篇故事连载值得看吗?Y:80%;N:20%
⑫设定资料及片头结尾具观赏性吗?Y:73.9%N:26.1%
⑬动漫万花筒要增加何种形式?(略)
⑭对闲情雅趣篇的印象怎样?(略)
⑮是否将漫园部分栏目移至彩页?哪些?Y:73.9%;N:26.1%
⑯ DC 追踪对你有帮助吗?Y:69.6%;N:30.4%
⑰需要电玩风云录长期连载吗?Y:88.6%;N:11.4%
⑱是否希望经常看到“纵横四海”大专辑?Y:88.9%;N:11.1%
⑲是否需要将“编读”各小栏目扩大,哪些?Y:83.9%;N:26.1%
⑳电脑宝岛对你有用吗?Y:23.8%;N:76.2%
㉑想看到何种广告?(略)
㉒是否希望看到“王者之书”复归?Y:57.8%;N:42.2%
㉓是否想看到业界揭秘及批评性栏目? Y: 91.5%; N: 8.5%
㉔对定价有否不同意见?(略)
㉕是否想看到所遗漏的经典作品攻略? Y: 84.1%; N: 15.9%

感谢!

五十位热心读者尽到手下

北京:康悦 张晓亮 蔡琳 田淑华 岳小龙 卓京秋
上海:千志平 章维 孙磊 罗碧玥 苏佳
天津:康楠 天虹
山东:张仪 邵凯
安徽:戴秋波 米欢欢
陕西:汪鑫 叶晓东 张馨 王成
辽宁:李硕 宋海涛
黑龙江:王欢 钟晓明
重庆:胡晶 张欣
河北:苏超 张健 白洁
湖北:刘威 刘佳 顾滔
云南:胡光宇
江苏:朱平凡 滕一俊 王伊浩
江西:熊建辉 熊仲龙
浙江:陆俊强 沈琪 施怡 陶晓杭
河南:蔡斌 郁刚
广西:鲁琦
甘肃:刘春江
四川:张如兰
吉林:关枫
福建:林育

请以上读者注意查收签名杂志

电子游戏最新指南与攻略(5)

将于12月底隆重上市!

蓄势而发,请期待12月的最强出击!

为了确保本系列丛书的质量,真正实现本编辑部对广大读者的承诺,所以我们决定将《电子游戏最新指南与攻略(5)》的推出日期顺延到12月。这样做主要是为了收集更多优秀的游戏攻略及资讯,使读者能从本书的每一页中获得需要的内容!



邮购地址

定价仅为22元 免收邮费

洛询电话:029-7809070

发行部(收) 邮编:710054

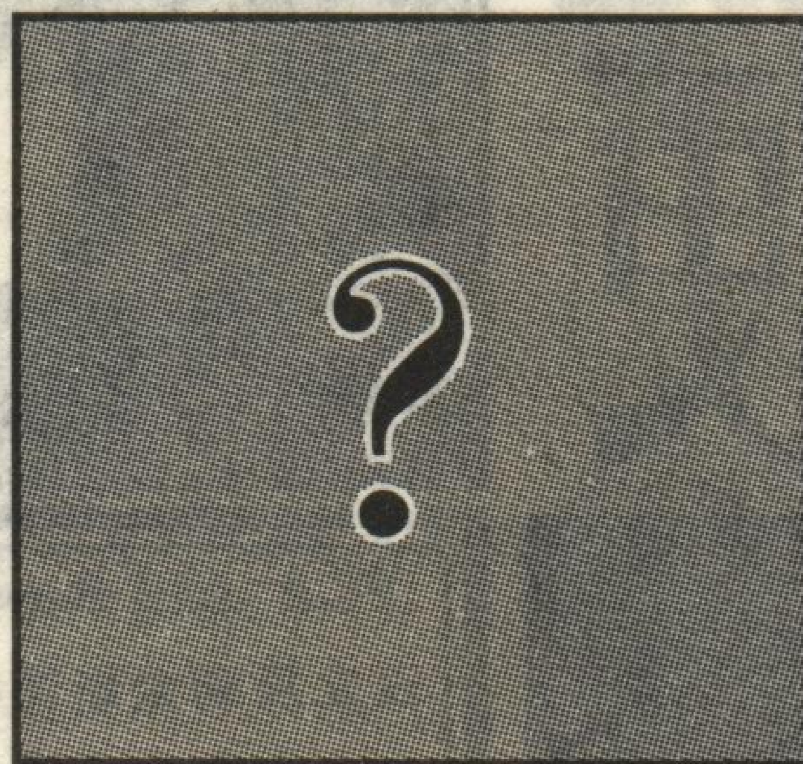
西安市雁塔路南段11号

电子游戏广场(8)

将于1月隆重上市!

新作介绍 全面介绍近期发售的经典游戏,使玩家更能明确地找到自己的目标。

完全攻略 将12月~1月的游戏精品进行全面剖析,它依然是玩家们的指路明灯。



邮购地址

定价仅为10元 免收邮费

洛询电话:029-7809070

发行部(收) 邮编:710054

西安市雁塔路南段11号

98年上半年合订本

已于12月全面上市!

超大容量 500页

精印超豪华装订 定价仅28元



邮购地址

洛询电话:029-7809070

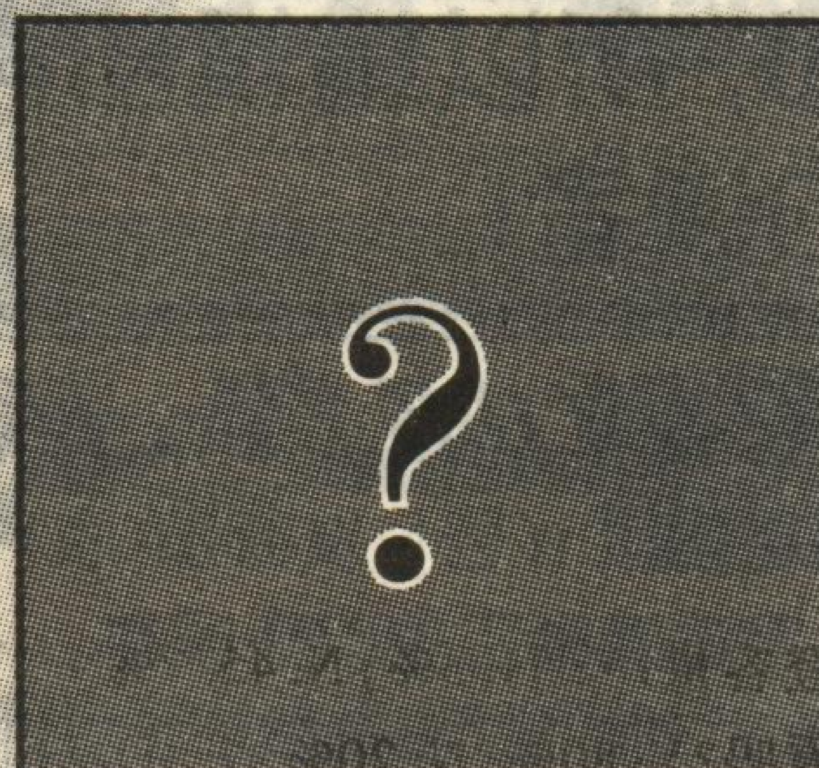
发行部(收) 邮编:710054

西安市雁塔路南段11号

98年近半年合订本

将于近期上市!

汇集了98年7-12月号杂志中的精彩内容,无论在实用性还是在收藏性方面,都有着宝贵的价值。



邮购地址

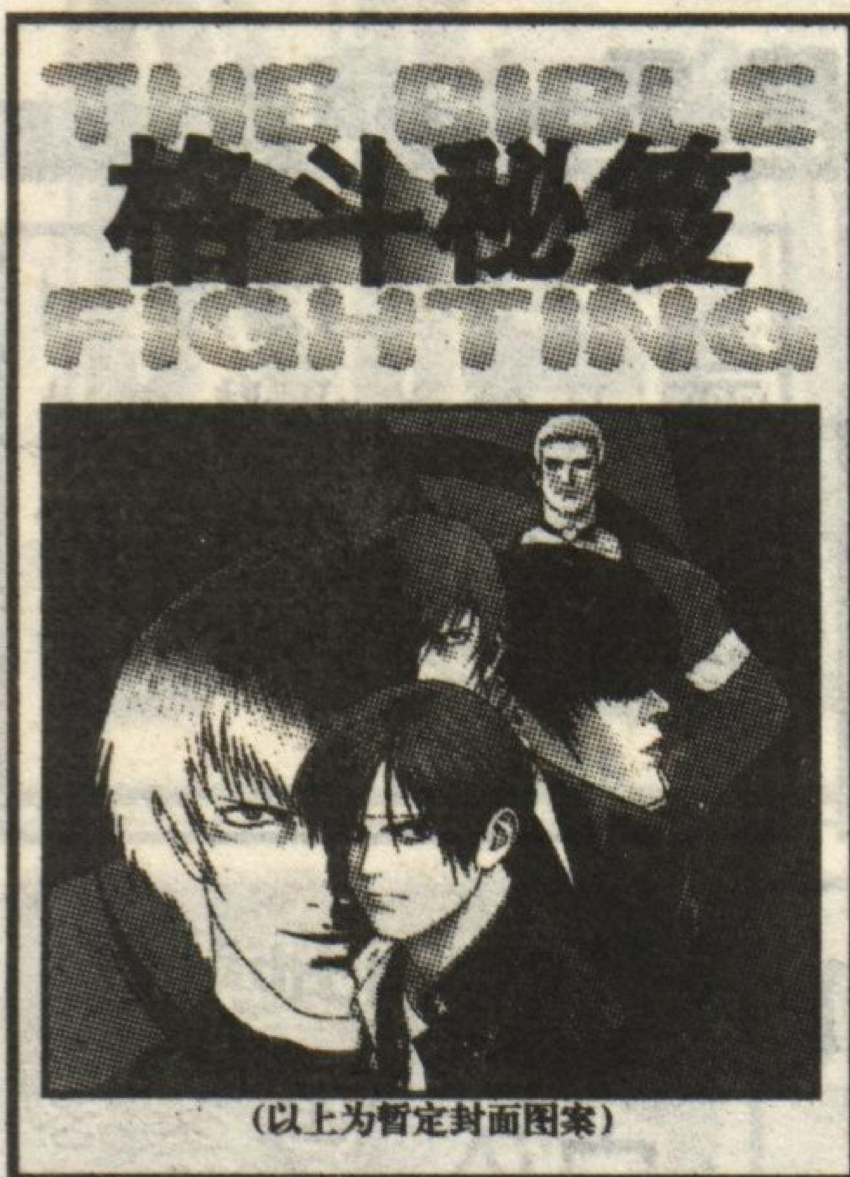
定价仅为28元 免收邮费

洛询电话:029-7809070

发行部(收) 邮编:710054

西安市雁塔路南段11号

敬请留意

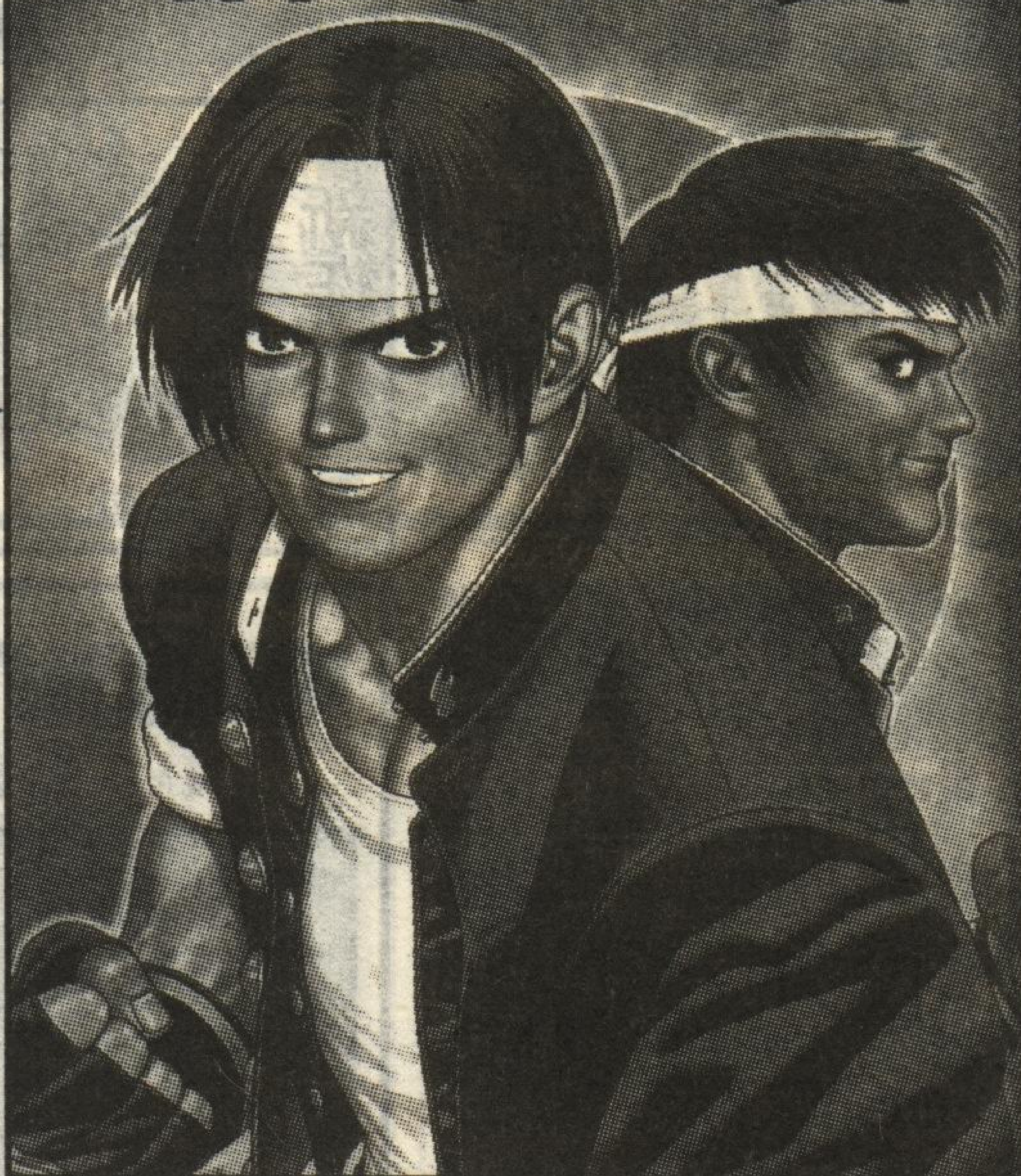


(以上为暂定封面图案)

封面变更

附送别册

开发秘话及原画设定极为丰富，极具收藏价值！



《格斗秘笈》将于12月底上市

欢迎邮购，免收邮费！

①邮购地址：西安市雁塔路南段11号　发行部(收)

邮编：710054

咨询电话：029－7809070

②注明邮购书名及册数，字迹清晰工整以免误寄。

汇集迄今为止所有格斗游戏大作，系统、出招、连续技等滴水不漏；开发秘话、设定原画全新亮相！

一个令人眼花缭乱的格斗世界在本书中展开，一个强者的梦想将会由此实现！

邮购信息

《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》 原定价22元　优惠价15元	《电子游戏与电脑游戏'97上半年合订本》 原定价28元　优惠价22元	《电子游戏最新指南与攻略之二》 定价:22元	《电子游戏技巧4》 定价:10元
《电子游戏典藏本》 原定价25元　优惠价20元	《电子游戏与电脑游戏'97下半年合订本》 原定价28元　优惠价22元	《电子游戏最新指南与攻略之三》 定价:22元	《电子游戏技巧5》 定价:10元
电子游戏《秘技宝典·续》 原定价18.80元　优惠价10元	《电子游戏与电脑游戏'98上半年合订本》 定价:28元	《电子游戏最新指南与攻略之四》 定价:22元　免邮费	《电子游戏技巧6》 定价:10元
《电子游戏与电脑游戏'96合订本》 原定价28元　优惠价22元	《电子游戏最新指南与攻略之一》 定价:22元	《电子游戏技巧(3)》 定价:10元	《电子游戏技巧7》 定价:10元

因新年在即，所以编辑部再一次推出优惠行动，以答谢长期以来支持我们的读者！

以上书目免收邮费，因数量有限，欲购从速！！

①邮购地址：西安市雁塔路南段11号　发行部(收)　邮编：710054

②注明邮购书名及册数，字迹清晰工整以免误寄。

③如有因邮寄失误而未能收到邮购书目的读者请打咨询电话：029－7809070



超时空要塞 VF-X 2

机种：PS　类型：SLG　厂商：BANDAI　媒体：CD-ROM

MACROSS VF-X 2



ISSN 1004-373X



01>

771004373001

■ 统一刊号: ISSN 1004-373X / CN 61-1224/TN

■ 定价: 6.50元